No.158

Copyright 1990, 1993 Hobby Japan Co.Ltd. Copyright 1990, 1993 Team Agaruta

シナリオ1
ダブル・トラップ

DAI SATOH

初めに

このシナリオは2人～4人用のものですが、3人がベストです。PCのキャラクタークラスはどれでもかまいませんが、ネットライナーやバウンサー向きのシナリオと言えるでしょう。舞台はテキサナです。

新型ドロイドの実戦テスト

テキサナシティの主要公安機関、ヒューストン・セキュリティ・サービス(HSS)社の兵器開発部ではこのほど、新型戦闘ドロイドを完成させました。開発部主任のディック・サトーはこの新兵器の実戦テストとデータ採取のため独断で試作機を郊外の荒野に放ち、ハンターなどを襲わせています。

GM用情報

ディック・サトーはマフィアのマッツィーニ・ファミリーと癒着しており、今まで様々なあくどいことをして、今の地位を得たのです。しかし、同じ開発部のAI開発スタッフ、ルーク・ハワードはひょんなことからその悪事のすべてを知ってしまいました。ディックはルークを事故に見せかけて殺害しましたが、そうなることを予期していたルークは、開発中のAIのメモリバンクにその証拠となるデータを隠していました。ディックはさらにルークの恋人であるフィアも何かを知っていると思い実戦テストにかこつけて殺そうとします。

ACT－1　プロローグ

PCたちが馴染みのブローカー、ナッシュの経営するバーで飲んでいると、ブローカーが急ぎの仕事を持ってきます。

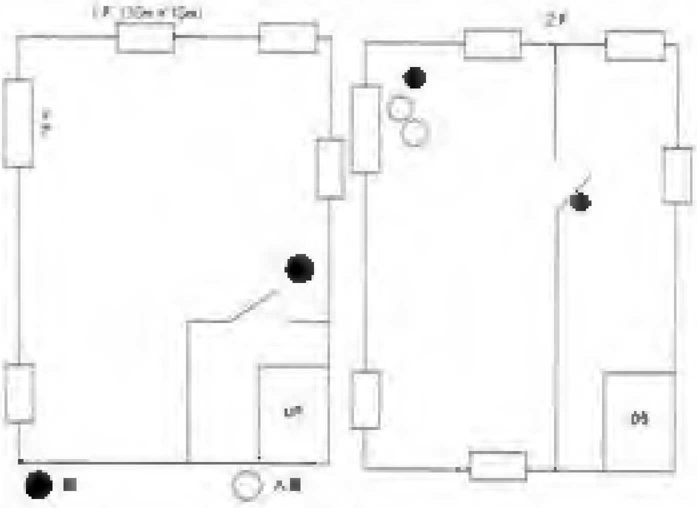
仕事内容は以下のとおり。
依頼主：ヒューストン・セキュリティ・サービス社、総務部
内容　：シティ郊外TM-61エリアの廃虚から、HSSの4名の社員を救出し、連れ帰ること。
期限　：本日中(12時間)
報酬　：総額＄10,000

きわめてまっとうな仕事です。今、わかっていることは以下のとおりです。
1、社員の拉致されている廃虚は、元倉庫でまわりは荒野になっている
2、4名の社員が既に死亡していたら、その証拠を持ち帰れば、契約通りの額の報酬を支払う
3、事件が起こったのは昨日。警備ロボットのパーツを輸送中に襲われた。犯人は何の声明も出していないが、調査によりマフィア・マッツィーニファミリーの仕業だということが判明している
4、既に他のハンターが4名はどまわっている
※報酬額が何人でやっても＄10,000という安値なのはこうした理由からです。根がセコイこのブローカーはこんな儲けが少ない仕事も見逃しません。

ブローカー　ナッシュ・ダニカン　42歳
見るからにセコイ小男で、PCがこの仕事を断わろうとしても、最低1人はどうしても行かせようとします。そうしなければ、彼の手元に金が入ってこないからです。
PCがPERのAR25以上に成功したら、彼の隠していることに気づきます。それは、HSSが自前の部隊を使わないのは、社内で何かゴタゴタが起こっているからだということです。その当事者はどうも総務部と開発部のようです。

ACT-2　始動

PCたちが現場につくと(30分程度です)さっそく待っていた4人のハンターたちが簡単な説明をし、作戦となります(どう進めるかは自由です)。廃虚の見取図は以下のとおり。見張りの人数は3人、それから人質のうち2名はすでにここに運ばれる間に殺されていることもわかります。



ギャング1－3　MV：3　REF：8　SUV：D　WIL：±0
攻撃力：＋2　命中率：一律65%
7.62mmアサルトまたは9mmSMGなど使用

NPCハンターのデータは次のとおり
バウンサーA～D　MV：3　REF：12　SUV：C　HP：12
WIL：－10　攻撃力：＋4　命中率：一律65%
5.56mmオートライフル、7.62mmLMG、手榴弾
.357マグナム、ボディ・アーマーなどを使用

2Fの奥にいた人質のうち1人は既に殺され、あるいは戦闘中に流れ弾に当たって死にます。作戦自体は簡単なはずです。
2Fの奥の部屋には新型兵器が組み立てられて置いてあります。1人残った人質――白衣を着た女性を救出するため部屋に侵入すると、突然このメカが動き出します。応射するNPCのハンターたちをあっという間になぎ倒し、(GMはPCたちには手加減してください)壁を破って逃げだしてしまいます。

ALI-XM-001「バグベア」
形式　：試作無人戦闘歩兵
名称　：ALI-XM-001「バグベア」
タイプ　：M
REF／MV　：15／0～4(ブースター使用時60、10ターン使用可能)
STR　：45
HP　：40
装甲　：(全面一律)A30／60%(チタニウムアーマー)
頭部のみは電磁フィールド(A100／100%)
装備　：記録カメラ、サイバーアイ、
サイバーIRビジョン、ECMポッド(A)、
チャフポッド(M)、7.62mmミニガン×1、
火炎放射機×1、BクラスAI
多用途AIのスキル：搭載火器　20%、格闘回避　70%、
素手戦闘　70%、重火器　20%、小火器　30%

バグベアの形は2足歩行型で、体型はゴリラに酷似しています。左腕上部に7.62mmミニガン内蔵。右脇腹に火炎放射器。頭部にセンサーが集中しています。戦闘時には強化バイザーと兼用の電磁フィールドが降り、ブースターは腰部に噴射口が2つ。マニュピレーターで格闘戦および小火器の射撃も可能。未完成なので射撃に対する回避はできません。

1～7	本体	
8	ブースター	CP5、2発で機能停止。
9	強化バイザー	A100のファイバニウムアーマーとして見る、CP3、破壊後にAIに命中。
0	各種兵装のいずれか	

行動パターン
ゲリラ戦モードに設定されているため、エネルギー指数が一定以上の物体を攻撃するようになっています。そのために通過するエネルギー輸送トラックなどを主に攻撃します。テキサナ・シティ行政府では新手のテロ組織のしわざと見るでしょう。

PCたちには反撃する間は与えられません。ここはひとまず女性を連れて脱出しましょう。バグベアは隠れてしまい見当りません。

技術研究員　フィア・ラングレイ　21歳
HSSの開発部のスタッフ。素材工学の担当で、戦闘用のロボットの装甲の研究をしています。性格の穏やかな美人です。

シティに連れ帰る途中彼女にいくつかの質問ができますが、以下の事

しか知りません。

①本社からバトンルージュの研究所に輸送中に襲われたこと（ルートはシティ郊外を使いました。上司のディック・サトーの指示だそうです）。

②バグベアのこと。

マフィアがバグベアの組立を強制したこと。またその行動パターンのモードについて。またその装甲についてのデータ（頭部の過度な防御フィールドについて彼女は不思議に思っています）。

バグベアについてはまだ機密なのですが、彼女はそういう事には疎いらしく、よくしゃべってくれます。

ACT－3　索敵

PCがナッシュのバーに戻って、HSSに連絡をつけると、開発部の主任のディック・サトーがガードマン２人を連れてやってきます。PCたちに不満があるのならここで報酬額の交渉をして構いません。もしPCがフィアから聞いたことをディックに質問したならば、ディックはフィアを厳しく叱ります。そしてPCたちに口止め料として１人当り＄10,000を口座に振り込んでくれます。PCが口止め料をもらうもらわないに関わらず、翌日から全員に刺客が向けられます（脅し程度で本当に殺してはいけません）。方法は目前すれすれに狙撃するとか、部屋に手榴弾を投げ込むとかが良いでしょう。バウンサーがEDUのAR15に成功すればプロの仕業ではないことがわかります。これはディックに指示された、マフィアの下っ端どもの仕業です。

技術主任　ディック・サトー　39歳

彼は青黒く痩せこけた男で、サディストです。

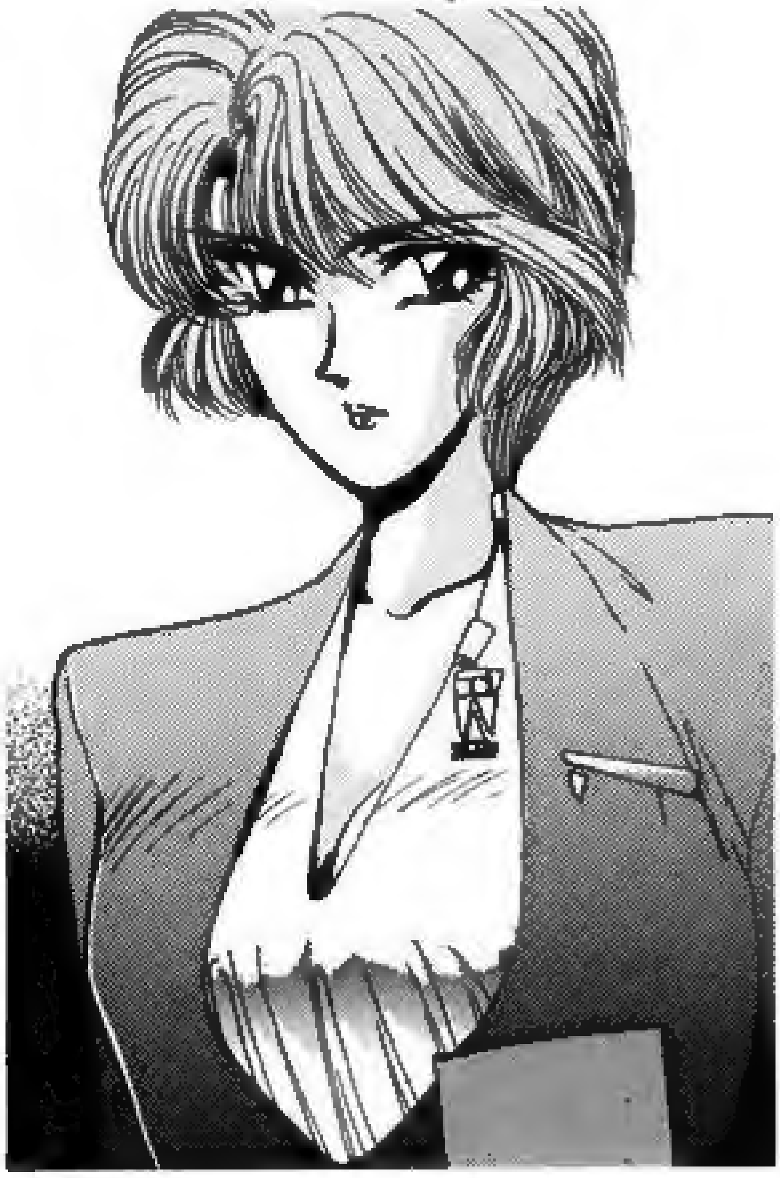
HSS開発部の主任技師という肩書はマフィアを使って手にいれたもので、総務部も彼に対しては目を光らせています（社内でも要注意人物ということです）。そして、また今回、彼は独断で新型メカの実戦データを採るため、バグベアを荒野に放ちました。もちろん公にならぬようマフィアに技術者の乗った車を襲わせ、組立が終了したらフィアを殺害し、何日かしたらデータを回収するつもりです。PCは彼に会うたび、EDUのAR25、または〈精神医学〉のSR２で、彼が精神医学（催眠術）のエキスパートであることを見抜けます。

PCたちは刺客が来た日から３日ほどたってから、新たな仕事の依頼を受けます。依頼を持って来たのは、先日助けたフィアで、内容は以下のとおりです。

依頼主：不明（ですが、HSSであることは明らかです）
内容：世間を騒がせている戦闘ドロイド（バグベア）を破壊し、かつAIのデータバンクを無傷で持ち帰ること
期限：３日以内
報酬：総額＄40,000
※データバンクを壊してしまったら＄20,000しか払わない

またPCたちがバグベアのデータを知りたいようなら装甲厚、搭載兵器、行動パターンなどのデータをある程度教えてくれます。

ところで、フィアは以前と比べ、なんとなく冷たい感じのする女性に変貌しています。PCたちはPERまたはEDUのAR30か精神医学スキルのSR１で、彼女に催眠術がかけられていることがわかります。現時点ではそれが判ってもフィアの催眠術を解く術はありません。彼女を無理やり医者に連れて行っても、医者はこう言います。



「彼女の催眠術を解くには、キーワードを術師から聞き出すか、過去のとても強い思い出や、それに値する品を見せるしかない。しかし後者の方は、彼女の精神に異常をきたすかも知れません！」

ディックの魂胆
彼は、HSSのスタッフを使ってバグベアを回収するつもりでしたが、総務部の妨害にあい、代わりにハンターを使うことにしました。もちろんこの戦闘で、ハンターが何人かあるいは全員死んでくれれば一石二鳥というわけです。
フィアに関しては、総務部の追求を恐れた彼が、彼女に催眠術で別の人格を植え込んだのです。こうしておけばもし彼女が何かを知っていたとしても安全です(もちろん総務部は常に彼女を見張っています)。

PCがすぐにバグベアを倒しに行くのなら、ACT－4へ。
何らかの情報を得たいとか、この仕事を請け負うのを躊躇するようならブローカーのナッシュがこの人物を紹介してくれます(紹介料＄500取られます)。

トミー・ヘンダーソン　19歳
HSSの輸送車襲撃に参加したチンピラですが、口止めされていたにもかかわらず、ペラペラあちこちでしゃべってしまったため、ボスの怒りを買って、今は追われる身です。彼は高飛びする金とその手配をしてくれるなら、情報を提供するつもりでした。PCが彼に＄10,000くれてやるつもりがないなら、代わりに脅してもかまいません。STRのAR25に成功すればおびえて何でもしゃべります。
また彼はフィアから奪ったロケットを持っています。

① 誘拐はマッツィーニ・ファミリーのやったことだが、その指示はHSSのディック・サトーが出したらしい。ディックは今までもマフィアを使い色々悪どい事をやってきた。
② HSSの総務部が動きだして、ディックも失脚するかも知れないからボスはそろそろディックと手を切るらしい。
どんな口実にせよ、PCたちがボスに会いに行っても殺されるだけだ(かなり慎重で冷酷な人物だから)。
③ バグベアのメモリバンクには何か(金になるような)重大な秘密が隠されているらしい。

ロケットについて
内にはフィアの恋人らしい男の写真があり、写真の裏を見るなら、「私は殺される。"永遠の愛を(Eternal Love)"フィアへ」というメモがあります(へんなメモですね)。
写真の男に関しては、ネットライナーが、フィアの個人データから探りを入れていくか、もしくは情報屋に頼むのが妥当でしょう。情報屋は1日経つと、以下の情報を集めてきます。なお情報提供料は＄2,000と高目です。

ルーク・ハワード
26歳。HSS開発部AI開発チーフ。
3ヵ月前に研究中の事故で死亡。死亡原因に不審点あり。
現在、HSS総務部およびCBIが捜査中……。

この他にフィアを呼び出して色々聞いたりすることもできますが、彼女は何も知りません(というより話せません)。無理に拉致しようとすると、内偵中のHSS総務部、CBIの張り込み、ボディーガードなどに阻止されます。麻酔弾を使ってそうした行動を起こしたPCたちを攻撃します。彼らはランクC～Bくらいのハンターの能力を有しています。むろん、彼らは何の情報ももたらしてくれません。

ACT-4　攻撃

PCたちがどうやってバグベアを倒すかは自由です。しかし情報どおりに一定以上(高出力)のエネルギー反応でおびき寄せるべきでしょう。トラックにエネルギーパックを積んだ物を用意できれば上出来です。なるべくAI(頭部)を破壊させないようにしてください。
頭部が破壊されたら70%の確率でAIは破壊されています。その場合は結果Aになります。

持ち帰ったデータバンクから、目的の情報を引き出す試みは簡単にできます。必要な機材はナッシュの倉庫にあります。データバンクにペンダントのパスワード"Eternal Love"を打ち込むと、ディックがマフィアと共謀して幾多の暗殺や、贈賄を重ねていた事実が"出力"されます。このデータのコピーは1枚しか取れないよう細工されています。コピーをとり終わると、この細工を外す作業をする暇を与えず、データバンクのすべてのデータは消えてしまいます。
データをコピーしおえると、すぐディックから電話がかかってきます。彼は1時間後にシティ外れの倉庫にデータバンクを持って来るように言います。そして、一方的に電話を切ってしまいます。
倉庫まではバギーなどで飛ばして約45分です。15分間何をするかはPCの自由です。結果Bへ。

PCたちが持ち帰ったデータバンクを(故意にせよ)まったく調べなかったり、ディックといざこざを起こしたくないと考えたなら、やはり結果Aとなります。

ACT-5　停止

A．(ディックは失敗を残念がりますがPCの努力を認めて総額＄40,000を払ってくれます。彼も最近の調査で、バグベアのデータバンクに証拠となるデータが入っていることをつかんでいます。そして素知らぬ顔で＄40,000を払ってくれるのです。もし汚職のファイルを見たことをHSSにうったえても証拠がないのでディックに逃げられてしまいます。

B．PCがコピーしたデータを盾にディックを問いつめると、ボディガードのフルボーグが数人現れ、武装解除させた上で、PCのうち1人を残してリムジンで連れ去ります。残った1人はサディストのディックが自分で始末しようというわけです。ボディガードに連れ去られるPCが、ここで抵抗するのは得策ではないでしょうが、それでもやるようなら結果Cに移行してください。

フルボーグ(PCの頭数の倍の人数を出してください)
STR：40　REF：20～25　PER：20～25　WIL：16～18
SUV：S　HP：30　装甲：A70／80%
基本命中率：70%
装備　テイザー、短針銃、レーザーライフルまたはサイボーグライフル
単分子ナイフなど
その他のデータはフルボーグ"ネッガー"を参考にしてください。

さて残った1人のPCに対し、ディックに操られたフィアが攻撃してき

ます。

フィア

STR ：6　REF ：8　PER ：15　WIL ：7

SUV ：D　HP ：3

.22calカートレス使用。基本命中率は20%前後。

フィアはとても弱いので、PCはやる気になれば簡単に倒せますが、後味は悪いでしょう。PCがルークになったつもりで説得するのも良いのですが、ロケットを見せれば、彼女は目が覚めます。そしてそのままその場に倒れます。その後はディックを殺すことも可能ですが、ディックは当然できるだけ逃走をはかります。

ディック

STR ：8　REF ：14　PER ：8　WIL ：13

SUV ：D　HP ：7

短針銃使用。基本命中率は40%前後

フィアは時間はかかるでしょうが、いずれは回復するでしょう（精神に異常をきたしています）。

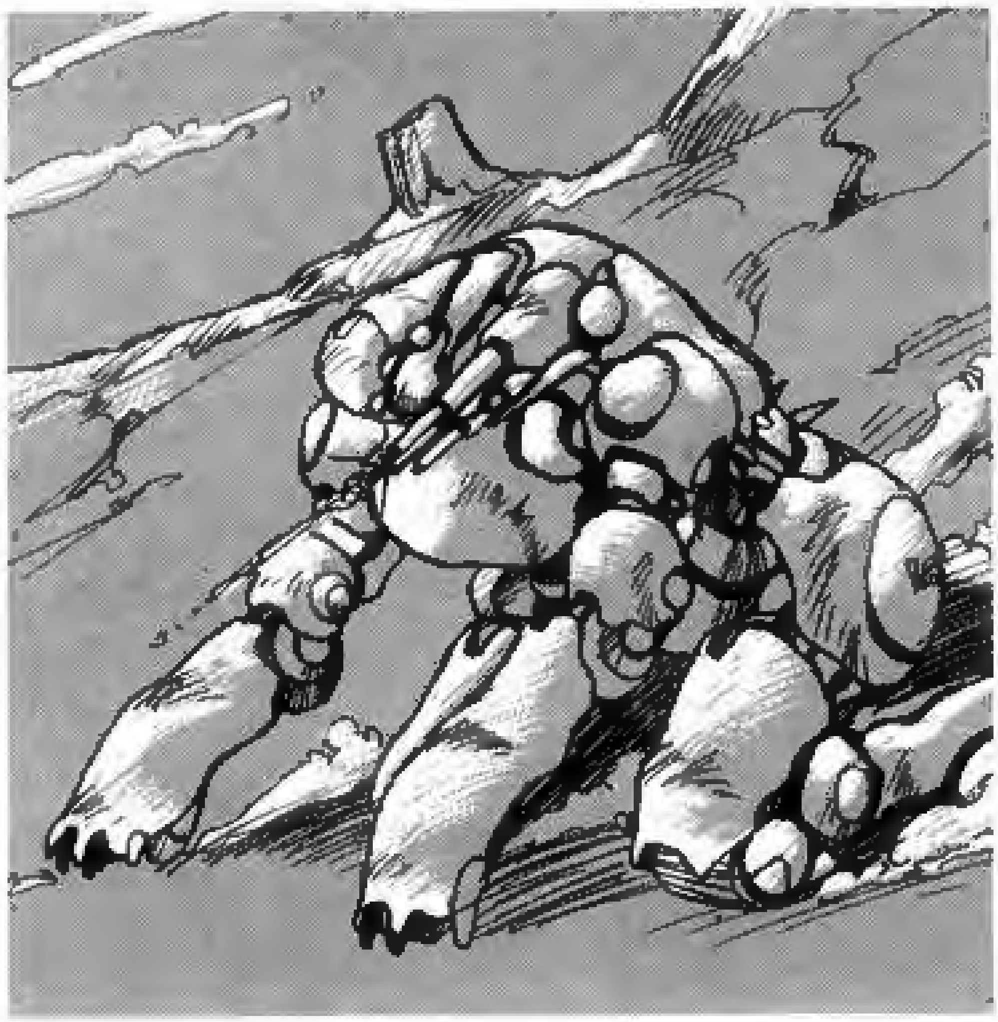
ディックを殺さないで、後でフィアの治療をさせることも可能ですが、彼が素直に従うかどうか疑問です。

その他のPCはリムジンで移動中、フルボーグたちが全員、HSS総務部とCBIの捜査員であることを知ります。彼らはコピーしたデータをよこすよう言い、今回の事件に関してPCの命の保証と、総額＄80,000の報酬を約束します。かなり大きなスキャンダルなのでHSSとしても内密に済ませなければなりません。PCたちには断わる術はありません。断わるなら即座に殺されるか、ずっとHSSに付け狙われます。

C．戦闘が始まりそうなら、ボディガードたちは全員ディックに銃を向け、PCたちに説明を始めます。彼らが、HSS総務部およびCBIの捜査員であること。今まで、ディックを内偵中だったこと。ディックとフィアは連れ去られ、今度はPCたちに命の保証と引き換えにデータを渡すよう要求します（もし、PCの手元にデータがなくても、彼らは必ず探し出して回収します）。相手は全員フルボーグで数は倍近いのです。それでもまだやる気なら、GMはPCたちにおとなしく渡すよう勧めるべきです。

渡したなら、HSSは今後、この件に関してはPCたちを追求しないことを約束します。もちろんPCたちがマスコミなどに真相を暴露しても証拠がないので、誰も信用してくれません。

END



シナリオ2 オーヴァー・ドライブ

SEI'ICHIRO HIGUCHI

初めに

このシナリオのプレイにはネットライナーか、バウンサーが必要です。両方そろっていれば言うことはありません。また1人ではプレイできません。舞台はネオ・アップルです。

オーヴァードライブ

GMTプロテクト開発スタッフのスティーブ・クルガン教授は、サイバースペースで新型プロテクションの実験をしていました。この"ウォーター"は従来のプロテクションのとは違い、イメージファイトで破壊されることはありません。さらに逃走する相手をコモンスペースまでも追撃し撃破する、という画期的なものです。

クルガン教授は現時点での機密保持のため、ウォーターが稼働している間、ソフトウェアとして残らない細工をしておきました。つまり、ウォーターが活動する際、ソフトウェア上のプログラムを消去してしまうのです。活動を停止させると、再びソフトウェアに書き込まれます。ところが、ウォーターのシステムは不完全でした。実験中、何者かがハッキングを仕掛けてきたのですが、ウォーターはハッカーを追って行ったまま戻らなくなってしまったのです。

GM用情報

ウォーターはネットワークテロリスト"ロア"が握っていますが、まだその存在を知られていません。PCたちはこれを取り戻さなくてはならないのですが、その方法は2通りあります。1つは、バウンサーなどが力づくで奪い返す方法。もう1つは、ネットライナーが自らをおとりにウォーターをおびき出す方法です。

ロアのメンバーがウォーターの存在に気づいたら、メガ・シティを大

混乱に陥れることもできます。はたして、PCたちはウォーターを取り戻すことが出来るでしょうか。

ACT－１　教授の異常な愛情

PCの内の１人に直接、仕事の依頼がきます。端末への伝言で「急ぎの仕事有り。今夕、17：00。ヒルトンホテルのロビーにて。Ｓ.クルガン」とだけあります。ネットライナーかハスラーなら、Ｓ.クルガンと言えば希代のマッドサイエンティストだということをすぐ思い出すでしょう。一体何の用でしょう？

PCが出向いてみると、ロビーで、だらしない格好をしたクルガン教授が待っています。

「やあ,来てくれたな！　セニョール!!　君にどうしてもやってもらいたい仕事があるんぢゃ。いや、１人じゃ無理ぢゃな。もう２、３人仲間を集めてくれ。体の丈夫な奴をな。」

スティーブ・クルガン

68歳。独身。前述のとおり、ちょっと変わり者ですが、その頭脳は北米１とも言われています。白髪、禿頭で眼は両眼とも複合センサーの塊。首のまわりに20ヵ所以上のジャック・イン端子を埋め込んだ小男です。彼のプロフィールに関しては、調べるまでもありませんが、裏に何かの陰謀があるとか、彼自身が私利私欲のために動くと言うことは皆無です。数多いハンターの内でPCに仕事を依頼してきた理由はPCが彼の従兄弟と同姓同名だった、と言うだけのことです。

「わしは昨日まで可愛い息子の実験をしていたんぢゃ。新型のプロテクトでな。侵入したハッカーやウィルスを撃退し、追撃し、倒すという代物でな、ウォーターと言う。ところが、ちょっと事故が起きてな。こいつは稼動させると、自らのソフトウェアのデータをデリート（消去）するんぢゃが、うむ、機密保持のためぢゃ。従って、コピーも不可能ぢゃ……。実験中にどこかのハッカーがちょっかいを出しおって、可愛いウォーターはそのハッカーを追いかけて行ったまま、帰ってこんのぢゃ。まあ、トレースしてみたので息子の居所はわかったんぢゃが、やっかいな所でな。ハンターの手を借りることにしたんぢゃよ……。」

つまり、依頼内容は

依頼主　：スティーブ・クルガン（仕事が終わったら仕事内容、依頼主を口外してはならない）
仕事内容：フィラデルフィア
　　　　　ローマンストリート　14588-6Z
　　　　　旧パステール製薬ビル内から、ウォーターのソフトを持ち帰ること。
期限　　：依頼日より３日間。
報酬　　：１人当り＄10,000。
　　　　　別に仕度金＄2,000が前金で支払われる

ということです。報酬としては悪くありませんが、契約の内容に不平を言っても教授は聞き入れません。何せ頑固なうえ、素人ですから。パステール製薬は３ヵ月前に倒産した小さな会社で、今は無人のはずです。

クルガンは自分のミスなので３日間だけハンターを使い、後はGMT社に申し出るつもりでしょう。もちろん、PCはこのことをネタにクルガンをゆするとか、ウォーターを売り飛ばすなどという事は考えない方が良いでしょう。彼のバックは余りにも大きいのですから。

「パステールビルには２台の汎用コンピュータがあったはずぢゃ。うーん、確か……地下と３Ｆの２ヵ所ぢゃ。わしも、何回かあのビルには出入りしたんでな。この２台のコンピュータ同士は、どんな状態でも常に回線は開かれておるが今はオフ・ライン（ネットワークから切り離されていて、他からの侵入はできない）になっており、ビル内からの操作で、オン・ライン化できるようになっておる。昨日、ハッキングしてきた奴はウォーターが追って行った直後、オフ・ラインしおってな。外部からの手出しはできんという訳ぢゃ。つまり、どちらにしてもパステールビルに潜入せねばならんという事ぢゃな。引き受けてくれるかね！　スパシーボ。それから、わしには仕事が終わるまで連絡しないでくれ。会社がうるさいんでね。」と言って彼は去って行きます。

ACT－２　潜入

PCたちが行動を起こす前に調べたいことがあれば、以下の情報を得るチャンスがあります。

パステール製薬、およびパステールビルについて

①〈アクセス〉のSR１でわかる情報

パステール製薬がGMTの系列であり、この会社の重役が根こそぎカーマイル・バイオテック社に引き抜かれたこと。機密漏洩を恐れたGMT社がわざと倒産させてしまった。

②　情報屋の話（情報１つにつき＄300）

・パステールビルの汎用コンピュータは、教授の言ったとおり、地下と３Ｆにあり旧式なものである。見取図も見られるが、ビル自体は何の変哲もないものだし、コンピューターのある部屋は外に排気ダクトが突出しているので、すぐわかる（MAPは特に載せません）。

・このコンピュータはGMT社のデータバンクに侵入する場合は他から侵入するよりかなり楽らしい（ホット・ライン的な機能がある）。

・まともなネットライナーなら、よほどのことがないかぎり、GMT社のデータバンクに侵入しようとは考えないが、ネットワーク・テロリストは秘かに利用しているという噂がある。もっとも、うまく行ったという話は一度も聞かない。

・そうした訳で、しょっちゅうビルに入り込む者がいるので、GMT社もビルのまわりに電磁フェンスをめぐらせて、少しでも侵入者を減らそうとしている。パステールビルおよびそのコンピュータをそのまま残してあるのは、何時でもパステール製薬を再建できるようにとの配慮からである。電磁フェンスの他にビルの敷地にはガードロボットを放ってあるらしい。

・ビルに入りたいなら下水道を使うと良いだろう。何しろ、製薬会社は汚水処理に下水道を使っており、その管理もかなりルーズだった。

PCたちは夜を待って行動を起こすべきでしょう。

パステールビル

５ｍの塀の上に電磁フェンスが青白く光っています。内からはガードロボットの動く機械音もします。ビルの周りの地域は工業ブロックなので夜は人気はありません。PCはしかるべき潜入方法を見つければ、ここから入ってもかまいません（フェンスを壊したり、ガードロボットに発見されるとすぐ警察がやってきます）。

下水道

PCがビル潜入に手をこまねいているならPERのAR10で、近くのマンホールの蓋が開いているのに気づかせます。手近なマンホールから、薄暗く、異臭のする地下道に入ります。ビルの地下までは20mほどですが、

道は曲がりくねっています。GMは下のミュータントの内どちらかを出してPCたちを襲わせてください。

チャド　7体
MV　：3　REF　：6　SUV　：E　HP　：5
WIL　：－2　攻撃力：＋5　命中率：30%　弱点：光に弱い

ジャイアントスラッグ　3体
MV　：1　REF　：2　SUV　：C　HP　：12
WIL　：－3　攻撃力：＋20　命中率：20%　心理チェック：－2
弱点：火に弱い

戦闘が終わったら、PERのAR15で、近くにまだ新しい人間の死体を発見します。一見、ネットライナー風の神経質そうな男の死体です。遺留品はジャック＝イン・インターフェース、およびウェポンソフトの入ったケース(シールド(M)、ファイアーオーブ、バトルアックス)とビラの入ったショルダーバック。ビラには"人々よ、現実を直視せよ！　今こそネットワークシステムを打倒する時……"などと、過激な文章が書かれています。

このビラから、この男はネットワークテロリスト集団"ロア"のメンバーだったことがわかります。テロリストがウォーターを手に入れたなら、都市機能を停止させたりする程の事件を起こすかも知れません。

ビルの地下の汚水処理室から潜入します。廊下を抜けるとコンピュータールームはすぐ見つかります。ここでもPCは、PERのAR15に成功すれば、地下のコンピュータルームと上の階に続く多数の足跡を発見できます。さらに、〈偽装・カモフラージュ〉のSR1に成功すれば足跡が5人くらいのものであることがわかります。

ACT-3　奪回

地下のコンピュータ

〈ソフトプログラム〉または〈エレクトロニクス〉のSR1(両方ともなければEDUのAR15)で、ここにはどうやらウォーターはないことがわかります。

さて、この後PCたちは2とおりの行動のどちらかを選択することになるでしょう。

A．3Fのコンピュータルームに乗り込んだ場合

これは、ネットライナーがPCにいない場合、または3Fにいるテロリストを倒す自信がある場合(何しろこのテロリストたちについてはなに1つとして情報はないのです)、取る行動です。もちろんネットライナーは1人でジャック＝インして、その間に他のメンバーがテロリストを倒しに行く、ということもできます。

3Fまで上がったら、コンピュータルームは廊下の1番奥だということがわかります。部屋の前までは〈ストーキング〉のSRチェックを行なってください。全員が成功すれば1ターン目は不意討ちとなります。部屋の前までストーキングをしなかったり、または失敗したら不意打ちの効果は得られません。ドアを開ければ通常通り、REF順に戦闘を行ないます。中においてあるコンピュータを壊しては何にもならないので、爆発物の類、ロケット弾などを撃ち込むという訳にはゆかないはずです。また、小火器を使用しての戦闘でも戦闘終了後、100%ロールして30%でコンピュータは破壊されます。一番望ましいのはガス弾か、スタン・グレネー

ドなどを使用することです。

部屋の中央には地下に置いてあったのと同様の汎用コンピュータがあり、テロリストが５人います。隅のベットには昨日ハッキングしていた男の死体が安置してあります。

カイト・ジョーンズ

STR ：23　REF ：19　WIL ：16　SUV ：B　HP ：19

各戦闘スキル：一律60%

装備：.45cal SMG、手榴弾×３、鋭刀、防弾ジャケット

：“ロア”の幹部の１人。このグループのリーダー。

筋骨隆々のインディアンでハッカーとしての腕は確かです。

カイトはハーフボーグで、PCが電気、ガス、衝撃波などを使って攻撃をしても効果はありません。また、彼は賞金首でもあり、ハスラーが彼を倒せば$3,000の賞金が出ます。

部下　A~D

STR ：10　REF ：9　WIL ：10　SUV ：D　HP ：8

命中率：一律40%　装備：９㎜SMGまたは９㎜カートレス、およびコンバットナイフ

：彼らはただの雑魚です。とはいっても、PCたちの能力が劣っていれば勝つのは困難でしょう。

※テロリストたちは10ターン戦って、生き残っていたら、窓から逃亡します。

カイトのグループは昨夜このビルに潜入し、GMTのネットワークにウィルスを仕掛けようとしていました。しかし、準備をしていた部下が突然、ウォーターに殺され、原因を究明している所でした。PCが一度ビルに潜入したのにも関わらず、何か考えがあって戻るというなら、今回の仕事は失敗に終わります。PCたちが戻って来るまでにカイトは原因を突き止め、ウォーターを持ってこのビルを去ってしまうだろうからです。

戦闘が終了してコンピュータが無事なら、調べてみれば（特にチェックは必要ありません）簡単にウォーターの記録されたディスクが発見できるでしょう。

B．地下のコンピュータから３Fのコンピュータに侵入し、サイバースペース内でウォーターをおびき出しソフトウェアに閉じ込める。

これは非常に危険で、かつ、最も成功率の高い方法です。危険といってもジャック＝インしないで待機しているPCにはまったく危険はないのですが。

テロリストがまだビル内にいるかも知れないので、うち何人かはジャック＝インしないで待機しているべきでしょう。

ジャック＝インするPCは必ず〈イメージファイト〉を持っていなければなりません。サイバースペースで３Fのコンピュータの扉を開けると、突然、水が溢れ出てきます。これがウォーターのサイバーイメージです。水は洪水のように次々溢れ出してきてPCを包み込みます。PCはこれから逃れる（同時に、地下のコンピューターのソフトウェアに閉じ込める）ために〈イメージファイト〉のSR½に成功しなければなりません（複数のPCがジャック＝インしているなら誰かが１人成功すればOK）。できなければ、毎ターン全員が無条件に２ダメージを負います。PC全員のWILが０になっても、ウォーターはそこで停止するので捕えることができます。また、一度ウォーターに接触した者はWILが０になるか、SR½に成功するまでジャック＝アウトできません。無理にジャック＝アウトさせたら即座にサイバースペース死亡チャートを振らねばなりません。その上、ウォーターの捕獲にも失敗します。この戦闘は、通常のイメージファイトと違い１ターンが１分に相当します。

さてその間に、PCたちの存在を知ったテロリストたちが、様子を見に地下にやってきます（ここで待機していたPCはPERのAR15を行なう）。コンピュータルームに人がいるのがわかると攻撃してきます。

部下AおよびB（データは前述のとおり）

※５ターン戦った後、逃走します。

彼らにコンピュータールームを攻撃されると困ったことになります。PCがPERチェックに成功していれば、うって出て、廊下で戦闘することもできます（そうするべきでしょう）。室内で戦闘になったら、戦闘終了後100%ロールをして、10%でコンピュータは壊れてしまいます。そうなったら、ジャック＝インしていた者はサイバースペース死亡チャートを振らねばなりません。

テロリストが来たとき、もし全員がジャック＝インしていたなら、PCは全員縛り上げられてしまい、彼らはウォーターを持って脱出します。完全な失敗です。

さて、首尾良くウォーターを捕えたでしょうか。３Fに残っているテロリストたちは部下が戻って来る、来ないにかかわらず、AHPが現れたものと勘違いして逃げ出していきます。

ACT-４　結末

ウォーターを持ち帰った場合

さっそく、クルガン教授に連絡を取ります。彼は喜んでやって来て、ディスクに頬ずりしながらいいます。「やあ、さすがわしが見込んだだけのことはあるな。うむ。」報酬は約束どおり振り込まれます。

ウォーターを持ち帰れなかった場合

教授に報告する気があるなら、こう言われます。「やあ、すまん。良く考えたら、ウォーターのソフトはもう１枚あったよ。いや、もちろん仕事はしてくれたんじゃから約束どおり金は払うよ。」仕事には失敗しましたが、幸運にも金は入ってきました。次からはもっと慎重に仕事をしましょう。

END

シナリオ3 ハイウェイスター

NARUMI TAKAHIRA

初めに

このシナリオを行なうには最低、ランドブラスター1人(およびそのメカニック)が必要です。また、バウンサーやネットライナーがいれば展開がスムーズになるでしょう。舞台は、サン＝アンジェルスです。

ハイウェイでの事件

サン＝アンジェルスシティのシーサイドエリア、サンタバーバラエリアを通る幹線ハイウェイで、最近謎の事件が起きています。

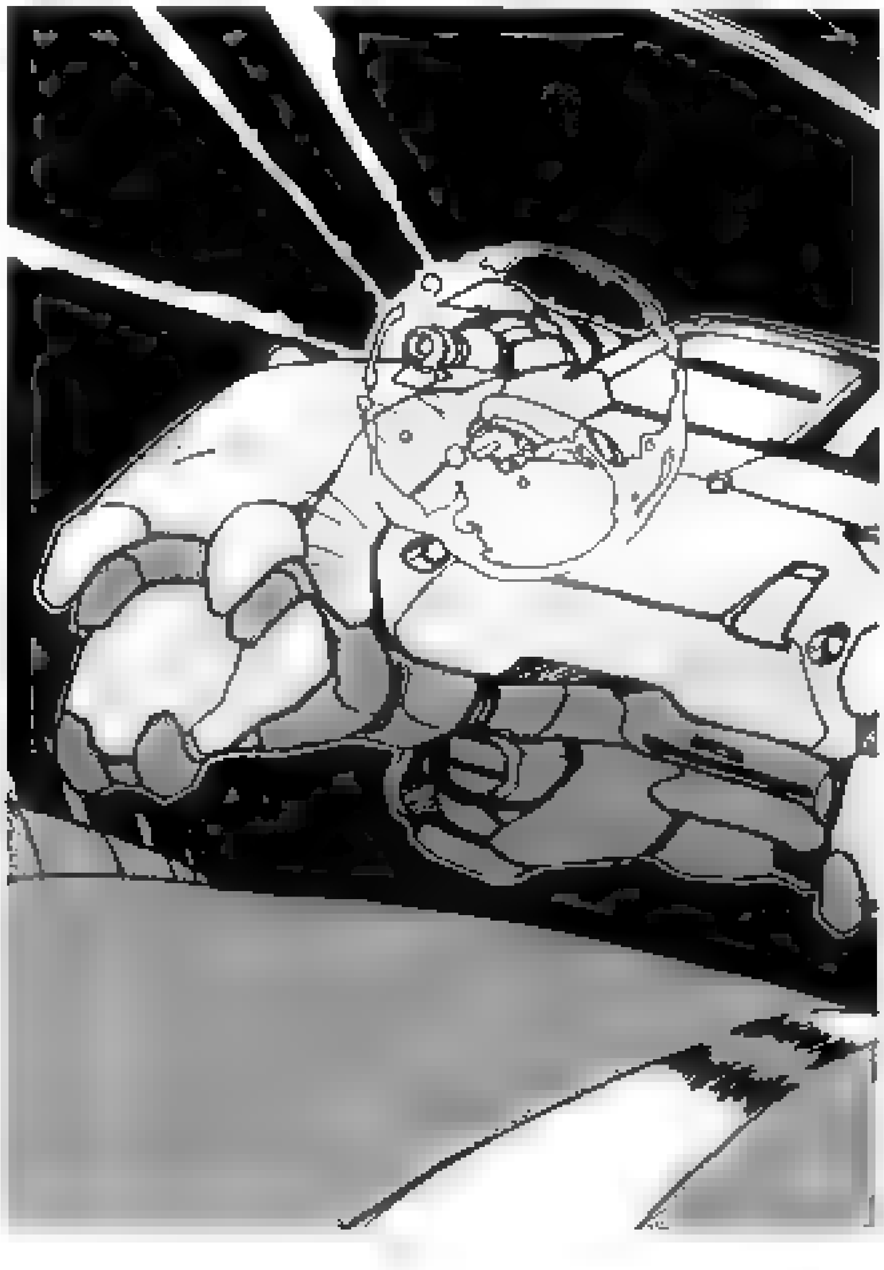
ここのハイウェイは他のハイウェイに比べすいているので、暴走族、バンディットなどがよく物騒な事件を起こし、ハイウェイ・パトロールが彼らを追い回していたのですが、それでもまだ深刻な事態ではありませんでした。

ところが1ヵ月ほど前から、謎の高速ホバーカーが現れ、暴走族やパトロールを見境なしに襲うようになったのです。マスコミはこのミステリアスな事件を大きくとりあげ、とりわけLBS(テレビ局)は手をこまねいているハイウェイ・パトロールを嘲笑するかのように、謎のホバーカー「ハイウェイスター」を捕らえるか、破壊した人に5万ドルの賞金を出す、と宣伝したのでした。

GM用情報

サン＝アンジェルスきっての名ランドブラスター、ゲイリー・ターナー。彼の私生活を知る者は多くありません。何故ならターナーは一匹狼で唯一の相棒は愛車「レイザーバック」だけだったのです。レイザーバックには同名の高級AIが搭載してあり、この有能なアシスタントの助けでその名を高めていました。

ターナーはまた大のスピード狂で、時折、ハイウェイで暴走族やパト



ロール相手にカーチェイスを楽しんでいました。このお遊びの方でも彼は「ハイウェイスター」という異名を取るほどの腕前でしたが、そんな彼も1月ほど前、サンタバーバラでブローカー同志の抗争に巻き込まれ、あえなく他界してしまいました。遺されたレイザーバックは、そのまま行方不明となりました。

ハイウェイに出没するターナーの亡霊「ハイウェイスター」の正体はレイザーバックなのですが、抗争の際、AIの記憶回路を破損しており、ハイウェイ沿いの荒野に潜んでいます。しかし、高速で車が通り過ぎるとターナーが組み込んだチェイスモードが作動して、相手かまわずカーチェイスを挑んでしまうのです。

ACT-1　プロローグ

雨の夜、サンフランシスコエリアのバーで仕事を探していたPCたちは急ぎの仕事を請け負います。

仕事内容は

依頼主　バド・サイモン

運送物　フェリーニMR2000タイプ小型ホバータンクおよび依頼主
　　　（メカデータ"レミング"のものを使用）

運送先　テキサナ・ニューオーリンズ・ブルックSt 14452-8
　　　トオル・ニールセン

期　限　3日

報　酬　1人当りスメタナエンタープライズの株券　3万ドル分　10%前渡し

※期限内に運べなければ代金は計10%しか払わない。
　車体が破損したらPCに買い取ってもらう（7万ドルです）。

以上のとおりです。

① やって来た依頼主バドは無骨な奴で親分風のブローカーですが、かなり焦っているようです。バーの他のハンターたちは、バドが店にへって来ると皆、素知らぬふりをします。
② 運送物のフェリーニ・ホバータンクはヨーロッパから限定輸入されたスポーツ用で今の所、北米には10数台しかありません。イタリアンレッドに塗られていて、デザインも派手です（カーマニアの注目の的です）。
③ 運送先のトオル・ニールセンはテキサナのマフィアの大ボスで、大変なカーマニアです。大金持ちですが、契約に厳しいことで有名で、PCの中にテキサナ出身者がいれば、バドの焦る理由も察しがつきます。
④ ホバータンクで順調にいけば間違いなく3日で着きます。行程は3日でぎりぎりですが、武装・装甲がまったくないとはいえバンデットを振り切るのは楽なことでしょう。
⑤ 報酬額の3万ドルの株券もかなりの報酬です。スメタナ・EPはテキサナ・トライクロンの系列会社で急成長株です。アクセスして調べれば少なくとも1.5倍で売れることもわかります。もしPCが断わろうとするとバドは最大4万ドルまで支払い額を上げてくれます。
⑥ 車体の破損に関しては、バンパーが凹んだくらいなら大丈夫ですが、それ以上は駄目でしょう。

GMへの注意

シナリオの展開上、このホバータンクは必ず破損しますが、この分の修理費は盗り保険がおりるので無料です。PC（ハンター）の所有物になったら保険は掛けられません（そんなことをしていたら保険会社が倒産します）。

出発間際、バドは汗を拭き拭き「このエリアから直接出るよりサンタバーバラまでハイウェイを使いたまえ。その方がいい。」と告げます。PCがこのシティの出身者であれば、それは常識として知っています。そうでない者はく土地カン>、道路情報などで、サンフランシスコから郊外への道路はどれも混んでいることがわかり、バドの意見が正しいことを確認できます。

なお、車体に兵器を取り付けている暇はありませんし、車体には何の装備もありません。またランドブラスターなどが普段乗っている車は、このバーのガレージで安全に預かってくれます。

ACT-2　激突!

夜のハイウェイを飛ばし、シーサイドエリアを抜けるころ、雨足は強くなってきます。こんな夜は暴走族もパトロールも表に出たがりません。ハイウェイには他に走る車はありません。

バドはイライラしながら、ラジオのスイッチを入れます。

（DJの声で）「――このところ、サン＝アンジェルスを騒がしている、謎のホバーカー、ハイウェイスターを知ってるかい。そう、シーサイドのハイウェイに出没してはゾクやポリ公を叩きのめすブーストカーの事さ。奴はなんでも速く走る車が好きみたいだな。だって他の運送トラックや善良な市民の皆さんの車は一度だって襲わないんだから。それともう1つ、不眠症ってことだな。夜しか出ないんだから。きっと眠れなくてカリカリしてんのさ。ま、何にしても、ハイウェイスターはファンキーな僕らのヒーローだよな。あ、そうそう来週LBSテレビの方で、ハイウェイスターのドキュメント特集スペシャルをやるそうだからみんな見てくれ。それからLBSではハイウェイスターを捕らえるか壊した奴に5万ドルの賞金をやるそうだ。間抜けなハンター諸君、せいぜい頑張ってくれ。それじゃー、次のアクセス――」

このことはサン＝アンジェルスシティに住んでいるPCなら知っていることでしょう。バドはしきりに運転者に急ぐようせかします。ラジオがここまでしゃべったとき、突然、すぐ後ろから象の咆哮の様なクラクションが鳴り響きます（この瞬間まで、どんな種類のセンサーも、車の急接近を感知できません）。

ハイビームのヘッドライトの向こうに青白くぼうっとした流線型のボディ。PERのAR25でレーザーらしき武装を見分けられます。ハイウェイスターは一瞬にしてPCたちのホバータンクと並走し、車体をぶつけてきます。

ハイウェイスター（レイザーバック）

形式	ホバータンク
名称	過度のカスタムのため不明
タイプ	H
REF／MV	22／80
HP	17

装甲板
　前側面　A200／80%（チタニウム）
　後面　A40／80%（チタニウム）
　上面　なし

細部命中表
　1～8　本体
　9　エンジン、CP8。またはホバー部、CP10
　0　兵器のどれか

搭載兵器

チャフポット　ECMポット(A)　エレキ・シールド
10mmパルスレーザー、27mmHMG
旧捜光器　B級AI"レイザーバック"
レイザーバックのスキル
公用語80%、アクセス00%、地上車全般80%、
重火器40%、搭載火器50%
＊すべての火器は同ターンに射撃可能。
＊サイバーリンク回避可能。

ハイウェイスターにとってカーチェイスはスポーツなので、PC側が火器攻撃をしないかぎり決して撃ってきません。調べれば分かるはずですが、今までの犠牲者の半分以上がハイウェイスターを怒らせた結果、レーザーで蜂の巣にされています。

ところで、高速走行中、車体をぶつけられたので運転者はチェックをしなければなりません。サイバーリンクしていないので回避はできません。SR%でチェックしてください。失敗したら即、ガードレールに激突、停止して車体は破損(2D6でHPから減らしてください)します。成功したらPCは次の行動が出来ます。ただし、毎ターン必ずハイウェイスターの行動が先だということを忘れずに。なお、ハイウェイスターはサイバーリンク回避が可能。その上、特殊な動きで相手の体当たりに対しSR%で成功したら、ノーダメージ(外れ)となります。
おそらくPCはどんなに頑張っても今の状態ではかなわないでしょう。事故を起こしたPCたちを後目に、ハイウェイスターは悲しげなエキゾースト音を上げつつ、何処かへと去ります。GMはこのバトルをどんな風に進めても構いませんが、PC、NPCを死なせてはならないし、またハイウェイスターを破壊させてもいけません。そして、PCたちのホバータンクは必ず破損させ、停止させるようにしてください。

バド「奴が…ターナーが……。や、ヤツは死んだはずだ……。」
バドは青い顔をして気絶してしまいます。
やがて現場にハイウェイ・パトロールがやってきて事情聴取されます。ホバータンクはいかれてしまい、最低3日間の修理が必要です。3万ドルの仕事はお流れになりました。

ACT-3　依頼

PCたちは簡単な取調べの後、すぐ放免されます。ただ、バドは「もうこれ以上面倒を起こすな！　今度何か騒ぎを起こしたらブタ箱行きだ。」と釘を刺されます。
さて、結局期限内に車を運べない上、車体を破損したのでPCは契約どおり、フェリーニ・ホバータンクを買い取らねばなりません。バドは強硬に支払いを要求しますが、とりあえず今日の所は急いでニールセンに申し開きをしなければならないため、去っていきます。PCは修理したとで転売することもできますが、それでも借金を抱えることに変わりはないでしょう(事故車なので原価では誰も買いません)。あまり長引くと裁判になるかも知れません。そんなPCたちのもとに朗報が舞い込んできます。

LBSテレビのプロデューサー、Mr.フロストがPCたちをスカウトしたいというのです。フロストはドキュメント番組専門の名プロデューサーで、趣味の悪いスーツを着ており勘に触る話し方をする男です。彼はPCたちがハイウェイスターの謎を暴きたいならバックアップをすると約束をします。とりあえず、来週の番組に使えるだけの情報を集めたならば(7日間以内)取材費として1人$5,000、それ以後の2週間、毎週

$1,000を支払うとの事で、当然ハイウェイスターを捕らえるか破壊したなら$50,000の賞金も手に入ります。また、それとは別に7日以内にハイウェイスターをしとめられたら特別手当として$10,000支払ってくれます。PCは全員、自由に動いて構いませんが、リポートの都合から超小型ビデオカメラ(ボタン)の取り付けを義務づけられます(捜査をする間はいつも身につけていなければなりません。PCの挙動のすべてがテレビ局にモニターされているといっても良いでしょう)。この仕事を承知したなら、これまでの事件の被害者のデータを転送してくれ、PCたちにこれらのデータを基に捜索を始めるよう勧めます。

「ベリイ・グッド！成果を期待しているよ。」

被害者リストは全部載せられませんが、上から順に簡単にデータを挙げておきます(PCに見せてかまいません)。

被害者	所属	状況
1 J・ボイル	パトロール14分署	レーザー傷により即死
2 M・キャスタ	パトロール14分署	レーザー傷により即死
3 オーガートム(本名不明)	暴走族ダーククライダ	走行中、事故死
4 スレッジ(本名不明)	暴走族ダーククライダ	事故後、行方不明
5 R・バット	暴走族ダーククライダ	走行中、事故死
6 ストーカー(本名不明)	暴走族ダーククライダ	走行中、事故死
7 P・モーガン	ハンター(LB)	レーザー傷により即死
8 R・スド	ハンター(B)	大破した車内で焼死

これらのうち、1と2はパトロール中の銃撃戦で、3、4、5、6はチェイス中に車体をぶつけられており、7、8は路上での銃撃戦の末敗退、ということだそうです。PCが何らかの共通点を見い出したいというならINTまたはEDUのAR15で被害者の使用していた車種が高速車両であることとレーザーを食らっているのは攻撃力の高い個体に限られていることがわかります。

ACT-4 捜索

1. パトロール14分署

PCが事情聴取された署です。情報に関しては大したものは得られないし、みんなイライラしています。なぜなら、予算不足でハイウェイスターを捕えられないからです。PCたちはつまみ出される可能性もあります。ただし、PERのAR15に成功すれば以下の書類を盗み見ることができます。内容は事件報告書のコピーです。

サンタバーバラ　ブローカー抗争事件　ー処理済みー

ブローカー、バド・サイモンおよびリー・グエン・ホーの抗争事件の決着はブローカー協会の調停で穏便に済まされた。

事件の発端はバドに雇われていたハンター、デイリー・ターナーをリーが獲得を謀ったため殺害したことから始まる。（中略）ターナーの死体はシティポリス1195分署で解剖済み。全身に無数の銃創

このコピーは1ヵ月ほど前のものです。

パトロールの中にもハイウェイスターへの復讐に燃えるものがいます。うまく話を進めれば、先々、協力してくれるかも知れません。このベーター君は無口ですが、仲間の仇を討つためなら法に触れることもする覚悟です。

ベーター・ナカジマ　25歳

STR 12　REF 14　DEX 13　INT 8　EDU 15

PER 16　SYM 6　WIL 9　SUV D

スキル　土地カン 71%、地上車全般 80%、小型艇ナビゲート 33%、小火器 56%、重火器 32%、搭載火器 10%、素手戦闘 32%、大型武器戦闘 66%、格闘回避 40%

彼の装備についてはNPC戦闘部隊のページを参考にしてください。

彼は場合によっては武装を外したパトロールヘリも(無断でですが)使用できます。

2. ダークライダーのたまり場

サンタバーバラの場末の酒場に彼らはたむろしています。オーガートムはダークライダーのヘッドだったので、彼亡き後、このチームの勢いも下がっています。皆、ハイウェイスターを恐れており、ターナーの亡霊に違いないと信じています。PCたちの遭遇したゴーストカーとの外見も一致します。

「しかし、ターナーも恨む相手が違うぜ。化けて出るならリーの所へ出りゃいいのに……。」

問いただしたり、情報料を与えれば、知っていることを話してくれます。

①「生前のターナーはクリーンな奴で、武器は積んでいてもチェイスのときは絶対に発砲しなかったもんさ。それに相手に車体をぶつけて殺すなんてことは滅多にやらなかった。それに比べ、例のゴーストハイウェイスターは狂暴だし、運転も稚拙だあね。いや、運転が下手だって言っているんじゃねえ、なんかこう、動きが単純つうか、正確すぎるっていうか、人間味がねえんだな。ま、幽霊だから人間味がなくて当り前か。」

②「ターナーって言やあ、ランドブラスターとしても有能なんだろ。いやー、ハイウェイの走り屋としての腕前も大したもんだったぜ。どこの族もポリ公も奴をハイウェイスターと呼んで一目置いていたもんさ。ターナー個人についちゃ、誰も知らねえ。奴は変わりもんで、俺たちだって付き合いは長いが、顔を見たことは一度としてねえ。会うのはいつもハイウェイの上だったしな。」

行方不明のスレッジはここにいます。彼は恐怖で発狂しており、髪の毛は真っ白になっています。彼の言い分はこうです。

「ハイウェイスターにはターナーの魂が入ってんだぜ。奴は脳を車に移植してるんだ。」

嘘です。狂人の言うことを信用してはなりません。まわりのメンバーたちは皆、馬鹿にして笑います。

情報料の基準

内容によりますが、大体$100〜$5,000の範囲で手が打てるでしょう。ドラッグや、その他の値打ち物でも効果はありますし、人によってはその方が有難がります。

3. バー「長江」

リストにある2人のハンターはコンビで仕事をしていました。彼らの情報は雇い主のブローカーのバーで集めるのが良いでしょう。そのブローカーとは偶然にも、リー・グエン・ホーなのですが、彼自身はなかなか会ってくれません。

リーはターナーの幽霊などという噂は信じていませんが、ターナーの仲間が一連の事件を起こしていると考えています。

長江はサイケなネオンがまぶしい、趣味の悪い店で、奥の方には派手派手しい装飾を施した"ソードボーラー"を着用したガードマンが数人います。このバーの連中はみんなリーの配下なので、余り突っ込んだ質問をすると、命を狙われるかも知れません。但し、情報料次第で以下の情報を得られます。

1「ターナーは確かに死んだし、一匹狼だったんで、仲間がいるとも思えない。動くとすれば奴を弟のように可愛がっていたブローカーのバドだけだろう。」

2 ＊この情報を聞きたければ＄2,000以上出すよう仕向けてください。

「リー大人はしばらく前、ターナーの運んでいたスーパー・ドルフィンを狙って、数人のバウンサーを差し向けたのさ。ターナーは首尾良く殺せたんだが、ブツを積んだ車はその後、どういう訳か行方をくらましちまった。リー大人は大損だ。その上ターナーの兄貴分のバド・サイモンが、大人に仕返しをしようとしたんで抗争に発展しちまった。ま、結局、ギルドが仲裁に入ったんで決着は着いたんだが、稼ぎ頭を失ったバドは落ちぶれたっていうわけさ。」

ギルド、ユニオンまたは警察への問い合わせ

PCたちが、ターナー本人またはレイザーバックの事を調べるため、問い合わせをするかも知れません。ギルドと警察のデータは閲覧できますが、ユニオンの方はハッキングをしたとしても無理です。何故なら優秀であるはずのターナーが、依頼を受けて行ったとはいえ、身内同然のバウンサーに殺されたなどという事実は公にできないことだからです。

ギルドの方のデータは余り手助けにはなりません。せいぜい顔写真(エネルギッシュなナイスミドル)、年齢(若造りの48歳)くらいしかなく、交友関係の記録はまったくありません。レイザーバックにしても、古くなった市販タイプのデータしかありません。さらに、ターナーを殺害したバウンサーたちの事も記録されてはいるものの、依頼された仕事を果たしただけということで、その名前も匿名になっており調べることはできません。

警察のデータもギルドの物とそう変わりありません。ギルドが調停に入ったため、捜査は任せるということで話が着いているのです。

PCたちがこれらの情報を集めていけば、バドかリーの所へ行き着くことでしょう。2人共、サンタバーバラに住んでいます。途中、これらの内、1個所くらいでドンパチがあると面白いでしょう。なお、GMはなるべく1週間以内で多くの情報を集められる様、PCたちをフォローしてください。

バド・サイモン

バドはいつ会いに行っても、2回に1回は酔っぱらっていますがやつれた顔をしています。運びの仕事の失敗で、借金に追われているのです。PCが1ヵ月以内に金を全額返さなければ、廃業に追い込まれるでしょう。

彼は自分が襲われるまではまったく考えもしなかったのですが、ターナーの愛車、レイザーバックのAIが一連の事件を起こしていることに勘づきました。しかし、PCたちにはなかなか教えようとしません。言ってしまえば、ターナーの形見のレイザーバックが壊されるに違いないからです。もちろん、そうしなければ借金が返済できないのでそのジレンマにも苦しんでいます。PCたちが非道な手を使う(拷問、暴力など)なら真相を明らかにできます。しかしLBSテレビがそれをどう放送するでしょうか。またバド本人もPCたちを訴えるでしょう。PCたちはバドを説得するか、後はリーの方を当たるべきです。また、バドはレイザーバックの性能諸元については全く知りませんし、ターナーの事も話したがりません。

リー・グエン・ホー

でっぷり太った、東洋人です。PCたちがかなりの情報を持った上で、ハイウェイスターを仕止める意思があるなら会ってくれます。ただし、性格が悪く、弱みを握られまいと決して協力してくれません。もちろん、ターナーの殺害に関しても強く否定します。この男を脅迫するのは不可能です。PCたちはリーを殺そうとするかも知れませんが、別に止める必要はありません。状況は何も変わりません。彼のもたらす情報は以下のとおりです。

「ターナー奴のくそホバータンクを使っているのは奴の仲間に違いない。わしの集めた情報によると、かなり改造してあるようだ。まず、スピードと機動性はヘリに優るとも劣らない。武装は10mmレーザーと12.7mmHMGだ。しかし、もし補給をしてないなら弾もすっかり尽きている頃だろう。装甲面では、エレキ・シールド装備。前側面は分厚いチタニウムで包まれているが、後面の装甲は薄く、上面は丸腰らしい。狙い目はこの辺りだろう。ま、わしの部下を使ってもいいんだが、腕に自信があるんなら、お前にチャンスをやろう。ホッホッホッ。」

リーの情報は確かなものなのですが、部下の誰もが尻込みするので、彼も困っていたのです。

ACT-5 決戦

もちろん、真相を知ったPCたちがどう行動するかは自由ですが、多額の借金を手っとり早く返したいのなら戦いを挑むべきです。それにここで引き下がるようでは男がすたります(あ、PCは女性キャラでしたか？失礼)。PCたちがハイウェイスターに挑むなら、LBSテレビもハイウェイに無人カメラロボットやヘリを用意して撮影を開始します。これらはPCおよびハイウェイスターに対し、何の協力も妨害もしません。

幹線ハイウェイは高架などを合わせて数本あり、現在も何本かが建設中です。PCたちが罠を仕掛けるなら、この建設途中の高架ハイウェイに誘い込むのがよいでしょう。もちろん、自信があるなら、正面きっての対決でもかまいません。

いずれにしてもハイウェイスターは、深夜にホバータンクかバイクが高速で走らないかぎり出現しないので、手に入れたフェッーニ・ホバータンクを使うなどして、おびき出す必要があります。

なお、ハイウェイスターの武装の残弾はレーザー、HMG共、1ターン分のみです。以下に幾つか、作戦例をあげておきます(GMが参考にしてください)。

また、どうしてもかなわないようなら、ハイウェイ・パトロールのベーターに援護させるなどしてください。

A、ハイウェイスターが近づいてきたら、体当りを食らう前に急減速して、後方から一撃必殺の集中砲火を浴びせる。

B、建設途中の高架ハイウェイを進み、近づいてきたら、何とかチェイスをして、突き落とす。

C、エレキ・シールドへの対抗策があるなら、白兵戦を挑む(上面に飛び付き、ハッチをこじ開け、中に爆弾などを放り込む)。

(いずれの方法でも)ハイウェイスター、レイザーバックは悲しげな爆音を残して爆発・炎上します。しかし、PCの誰もが、その炎の中にホバータンクのシルエットをどうしても見つけられません。もちろんテレビ局は、確かにゴーストカーは破壊された、と放送しています。事件はいくつかの謎を残し一件落着しました。もしかしたら、あのスレッジの言ったとおり、レイザーバックには本当にターナーが乗り移っていたのかも知れません……

朝焼けのハイウェイにレポーターの明るい声が空しくこだまします

END

シナリオ4
インフェルノ

YONETO MINAMI

初めに

どんなキャラクターでもこのシナリオに参加できます。ただし、〈コンバットシェル〉スキルがあると便利でしょう。プレイ参加人数は3人くらいが適当です。PCたちはサン＝アンジェルスからスタートです。

閉山中のウラニウム鉱山

サン＝アンジェルスの東300kmに位置するウラニウム鉱山「ブロッサム」。半年前、シエラネバダ全域を襲った大地震でこの鉱山は閉鎖され、集積所の鉱石およびすべての人員、回収可能な機材はすべて引き上げられました。しかしある若手ブローカーは地下50mの中間集積所にまだ20トンの鉱石が取り残されているという情報を手に入れました。彼の決断は迅速で、さっそく機材と発掘メンバーを雇い、このブロッサム鉱山に挑んだのです。

GM用情報

中間集積所には20トンの鉱石を積んだコンテナがあり、これを運び出すのが今回の仕事です。コンテナをエレベーターに載せ、待機しているトレーラーに運び込むだけの簡単な仕事です。しかしこのエレベーターは故障のためにメインシャフト最深部まで下降してしまいます。人喰ガスが充満し、ミュータントの徘徊する地の底から果して無事に脱出できるでしょうか。

ACT-1　一攫千金

PCたちは若手ブローカー、エディ・キンバリーに呼び出しを受けます。集合場所は彼の経営する喫茶店。PCたちが集まるとエディは得意気に話しはじめます。

エディ・キンバリー

28才。例えて言うならエディ・マーフィーの様な陽気な黒人。まだ若いながら仕事の手際の良さには定評があり、ハンターたちに人気の高いブローカーです。PCたちはそれほど懇意にしていた訳ではないかもしれません。しかし、仕事内容が簡単なため、彼は自分と同じような若いハンターとチャンスを分かち合いたく思い、ランクの低いPCたちをメンバーに選んだのです。

「よお、集まったな。今回は大仕事だ。君たちはラッキーだぜ……」

仕事内容

依頼主　エディ・キンバリー（ただし、仕事が終わっても依頼主およびメンバー、仕事内容のすべてを口外しないこと）

内容　シエラネバダ山中の鉱山「ブロッサム」（D.D.ミネラルズ所有）内、地下50m中間集積所のウラーウム原石20トンを回収すること。

期限　本日より7日以内。

報酬　1人当り原石売値の10%が取り分。

なお・エディは大型トレーラー（25トン車）および作業に使うパワードスーツを3体用意しています。

この仕事はPCにとってはビッグチャンスです。合法的ではないにせよ（無法状態なシティ外で合法も非合法もありませんが）鉱山内の集積所の20トンのコンテナを運び出すだけなのです。エディの調べによれば原石は1トン当り5万ドルの価値があるということなので、1人10万ドル手に入ることになります。

この時点でPCたちが調べたいことがあれば調べてもかまいません。なお、エディは知っているかぎりのことを包み隠さずに話してくれます。

鉱山のこと

この情報は〈アクセス〉でSRに成功すれば（過去のマスコミ情報）簡単にわかります。

半年前の地震でシエラネバダ山中のほとんどの鉱山が被害を被り、中でもブロッサム鉱山の被害は甚大で、閉山を余儀なくされたこと。生き残った従業員はすべて救出され、機材は可能なかぎり回収。今は無人の廃墟と化しています。

エディのこと

彼のプロフィールに後ろ暗い所はありません。今まで、これほど大きな仕事をやっていませんから、彼も気合いが入っています。経験は多くありませんがブローカーとしての才能に長けています。ウラーウム原石回収作戦は彼が偶然手に入れた手掛りを元にしており、元D.D.ミネラルズ（D.D.社の鉱業部門）の社員を買収して鉱山の見取図、現場で使われていたメカなどのデータを入手しています。必要ならここで鉱山の見取図、データ類をPCに見せてもかまいません。

PCに特に断わる理由は見当たらないでしょう。

鉱山で使用されていたメカ

① 外部警備用ロボット　鉱山施設を、外のミュータントやバンデットから守るためのものです。30機以上いましたが今は回収され、ほとんど稼動していません。

8脚無人インセクター　タイプMおよびV　REF16　MV6　HP12

装甲　ファイバニウム（A40／80%）

装備　火炎放射器、12.7mmHMG、大型投光器

② 採掘用ロボット　鉱石のすべてはこのロボットが掘り出していました。地下の深いところ以外はすべて回収されています。手動操作も可能です。

キャタピラ走行ロボット　タイプV　REF6　MV2　HP19

装甲　なし

装備　レーザー削岩機（方式Sのパルスレーザーとして使用可）

マニュピレーター×4、大型投光器

エディの所有するトレーラーとパワードスーツ

トレーラー　メカデータ"マイティワゴン"と"カーゴくん"をあわせたもので、装甲、武装はまったくありません。

カーゴの横腹にはドル袋が描いてあります。

コンバットシェル　基本データは"十九型甲兵"を使用してください。中古品のためカブースターは外されています。搭載兵器／手持ち兵器はサイバーIRビジョンのみですが、3機のうち1機だけにパイルバンカーが付いています（予備カートリッジはありません）。

センサースーツはエディがPCに無償でくれます。

ACT-2　回収

期限は7日以内ですが、8日目には鉱山を再び稼動させるためにサンアンジェルスからD.D.ミネラルズの作業班が到着することになっています。シティから鉱山まではミュータントやバンデットの障害を考えなければトレーラーでまる1日かかるので、なるべく早く出発した方が良いでしょう。

※　GMは鉱山までの道中、バンデットや鉱山の警備ロボットなどの襲撃を盛り込んでください。

ブロッサム鉱山ビル

鉱山に到着すると、エディは早速、鉱山内のエレベーターを動かすためにサブパワープラントを稼動させる作業を始めます。そして次に鉱山の被害状況の確認をします。

鉱山内の状況

①メインシャフトは異常なし

②50mより下の各坑道は被害甚大で、最深部にはおそらく天然ガスが充満して危険な状態だろう。また、落盤も起こりうる可能性大。ただし地下50mまでの部分は頑丈に造られており、まったく安全である。

※　これらはPCに伝えてください。

PCはエディが働いている間、地上のビルのあちこちを見て回ってもかまいませんが、特に目ぼしいものはありません。

この作業が終わるといよいよ地下に侵入することになります。PCたちは搬出用の大型エレベーターに乗り、地下50mの中間集積所の20トン・コンテナを運び出します。

エディは地上のコントロールセンターで待機しますが、PCたちは全員地下に降ろすようにしてください。

PCたちの通信手段にはコンバットシェルの無線機の他に通路のあちこちにある通信ケーブルの端末も使用できます。

中間集積所

サブパワープラントはエレベーターのみに使用しているので、中は真っ暗です。内部はかなり散らかっていますがコンテナはすぐ見つかります。他の部屋を見て回ってもかまいません。

簡易精錬所　クズ石しか見つけられません。

居住ブロック　PERのAR15に成功したら次の書類を見つけられます。

見学許可証
見学者　UCLA生物学助教授　ポーラ＝エバンス
見学理由　地下坑道B-149に出没する未確認生物
UMA-23の生態調査

見取図によればB-149は最深部の坑道の1つです。

コンバットシェル3体がかりで(コンテナを動かすには3体必要です)コンテナをエレベーターに積み込んだら引き揚げです。べつに慌てる必要はありませんが、地上で待機しているエディはパワープラントのエネルギー残量が少なくなり、急ぐようにと言ってきます。

PCたちとコンテナを積んだエレベーターは昇りはじめますが、突然異音を発して急速に降下しはじめます。

この時点ではたとえ技術の高いPCがエレベーターの故障を直そうとしても不可能です。エディは必死に「どうした。なにがあった？」などと話しかけてきますが、エレベーターはやがて最深部で衝撃と共に止まります。コンバットシェルに乗っていなかったPCはSTRのAR20を行ない、失敗したらMW(HPなら3ダメージ)の負傷をします。

ACT-3　井戸の底

やがて消えていたエレベーターの明りがつき、エディの通信が入ります。「大丈夫か。どうもパワープラントの電圧が安定しないようだ。エレベーターをコントロールする操作系が高電圧でいかれちまった。すぐ修理をするがちょっと時間がかかる。なに、たいしたことないさ。」

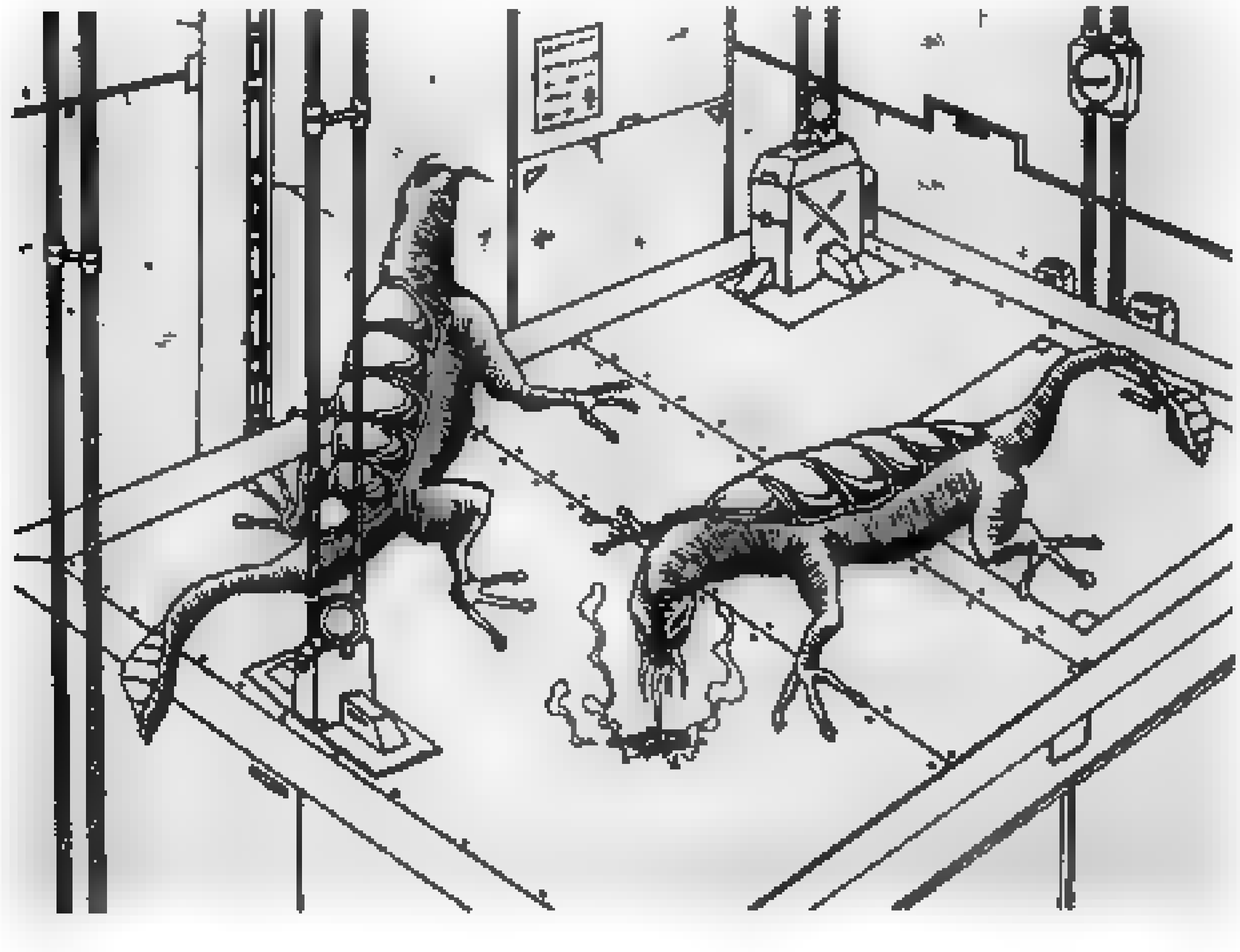
しかしエディの声はいつもの余裕のあるものではありません。エレベーターはこちらからは修理はできませんので、上の修理が終わるまで待つしかないでしょう。それよりコンバットシェルを着たPCは操作ディスプレイのアラームに注意するべきです。アラームは大気中の天然ガスの含有量に警告を発しています。コンバットシェルは自動的に外気吸入フィルターから酸素タンクに切り替わります(8時間しか持ちません)。それ以外のPCは急いで酸素マスクを装着しないと窒息死してしまいます。EDUかPERのAR15でエレベーター内のレスキューハッチにちょうど足りる分だけの酸素タンクとマスクを発見できます(5時間持ちます)。発見できなければ20分で死亡します。

ガスが充満しているということは、もし銃などの火器を使用したらたちまち大爆発を起こすということです。その上、落盤があったら絶対に助かりません。金属同士を叩き合わせたりしても発火する恐れがあります。これに関してはそうしたことが起こるたびに1D6して6で爆発することにしてください。もちろん大きな音も厳禁です。ガスのこともエディに告げれば、PCが気づかなくとも教えてくれます。

「いいか、何があっても絶対発砲するな。コンバットシェルで壁を殴ったりしてもダメだ。大爆発と落盤でたちまち全員がおだぶつだぞ。」

20分くらいじっと待っていると何か音がするのに気づきます(特に騒いでいなければ必ず気づきます)。エレベーターの天井からです。何かチューチュー吸う様な音で、PCの誰かが天井の板を外して覗いてみると正体がわかります。

UMA-23：体長2m。真っ黒でサンショウウオの様な姿をしており、背



は金属質の甲らに覆われている。口は吸盤状でこれで獲物に吸い付き、殻があれば強酸で溶かし、中身を吸い取る(ちょうどヒトデが貝を食べるのに似ている)。目はなく、赤外線で獲物を見分ける。

MV 4 REF 6 SUV C HP 12
WIL 4 攻撃力 +30
命中率 50% 追加被害 心－4
装甲：A80/50%(金属による攻撃が命中した場合でもガス爆発チェックは不要)

こいつが3匹、エレベーターのワイヤーに吸い付き、ワイヤーと天井を溶かしています。

PCが天井を開けて覗かなければ、天井を溶かして中に踊り込んで来ます。

初めてこれを見たPCは心理チェックを行ないます。見るもおぞましい姿なのでAR18で行なってください。UMA-23はPCを見つけると背中の金属の殻をカタカタ鳴らして威嚇します。前に書いたとおり、PCは絶対に発砲してはなりません。

PCはエレベーターを脱出しても良し、格闘で倒してもかまいません。どちらにしてもエレベーターのケーブルは切られてしまったのでここにいても仕方ないのですが。

脱出して通路を走るとき、B-149の文字が目に入ります。

通路内

この通路には坑道B、居住ブロックへつながるドアがあります。

通路内はガスで中毒死したらしい作業員のミイラ化した死体が3体転がっています。PCはPERのAR10で、どの死体も手、脚、頭などがちぎられたようになくなっているのに気づきます。

他には何もありません。

居住ブロック

ここの外壁は厚いセラミックで造られているので、UMA-23も入って来れません。空気はある程度清浄で、一部屋には救出されずに死亡したと思われていたUCLAのポーラ・エバンス教授が寝ています(ネームプレートがあります)。

冬眠ドラッグ"ケイプベア"を連続使用して今まで命をつないできたのですが、さすがにかなり衰弱しています。PCに助ける気があるなら側に置いてある活性剤を注射すれば目を覚まします。足手まといになると思えば、もうすぐやって来るDDミネラルズの作業員に任せるべきでしょう。助ける気がないのに目覚めさせるのは酷というものです。ポーラが目覚めたならPCを救助隊と思い込み、一番近くにいたPCに抱きついてしまいます。

ポーラ・エバンス

28才。黒髪で、目の色は青。あまり美人ではありませんが、性格は明るく、頭の回転の早い女性です。ただし今は非常に衰弱しているので、話すのがやっとです(SUV G HP 1 WIL 3)。

UMA-23について詳しく知っているので、脱出するときの助けになるでしょう。

ポーラを助けることでD.Dミネラルズや警察にPCたちのやっていることがバレる危険もあります。うまく脱出した後、彼女がどういう行動を取るかはGMが決めてかまいませんが、PCたちが彼女をどう扱うかというのが判断の材料となるでしょう(手荒に扱わず、弱っている彼女を気遣ってあげると良いのですが)。

この部屋には他に酸素マスクとボンベがそれぞれ一つあります。エレベーターにあったのと同じ物です。

ロボット格納庫

鉱石を入れるファイバー製のズタ袋が散らかっており、採掘ロボットが2台置いてあります。何処も壊れていません。居住区のコントロール室からのリモコン操作か、コクピットに乗って動かすことができます(特にスキルは必要ありません)。

坑道はロボットが掘っているので、ちょうど通れるくらいの大きさです。ロボットを先頭にして坑道を進めば危険は少なくて済むでしょう。もちろんレーザー削岩機を使ったら即ガス爆発で全員死亡するでしょう。

この奥のA坑道はどれも落盤で埋まっています。

PCたちが一息ついた頃、エディが連絡してきます。

「どうした？ エレベーターの操作系の修理はできたんだが、何かあったのか？ 何、ケーブルを切られた？ それじゃそのエレベーターは使えんな。20トンのウラニウムもパーだぜ。」

エディはウラニウムのことはすっぱり諦め、PCたちの救出に全力を尽くすことを約束します。もっともまたエレベーターに戻って持てるだけのウラニウム原石を持っていくこともできます。ミュータントへの対応を考えても、コンバットシェル3体でめいめいズタ袋に詰めて最高1トンぐらいは持って行けるでしょう。

「B坑道から3本の通路がある。そこから南東方向に小さなエレベーターがある。どの通路からつながっているかはわからん。昔は何処からも行けたんだが、あちこち落盤したからな。それから、役に立つかどうかわからんが、北東方向には試掘のときに掘ったらしい縦穴が1本ある。足場はまったくないから脱出には使えんと思うが、地上へは最短距離だ。それともそこで何日か待っても生き残れるぞ。DDミネラルズの作業員が来るからな。そのかわり全員しばらくの間、臭い飯を食うことになるけどな。」

PCが何日か待つことを選択すれば何事もなく日は過ぎて行き、救出されます。エディは高飛びして何処かに行ってしまい、PCたちは刑務所の中でおそらく半年は過ごすことになるでしょう。

ACT-4 脱出

ポーラの話

ポーラを助けていれば、とても歩ける状態ではないのでPCの誰かが彼女を抱いてやらねばなりません。

UMA-23に関して尋ねれば、彼女は話してくれます。

「UMA-23は光を嫌う性質があります。投光器か何かを先頭に置いて進めばおそらくは……。」

他にUMA-23について知っていることは、彼らの背の甲らは成体になるにつれて生え揃うこと。どこかに彼らの巣があるということ。巣を攻撃されると闘争心を失って逃げ去ること、などです。

PCたちはB坑道を進みます。

マップの位置解説

※ PCたちは酸素が尽きる前に脱出しなければなりません。GMはマップをよくみてチェックを忘れずに。南か東へ伸びるルートを取るならマップ上の交差点までは順調に進めます。

ア．交差点は少し広くなっており、壁には幾つかの穴が開いています。UMA-23の通り道です。

突然の落盤でロボットの投光器が壊され（ガス爆発はしない事にしてください）、UMA-23が5匹現れます。ロボットを先頭にしていなければ、PCの誰かが不意打ちをくらいます。ロボットがいれば、UMA-23がこれを攻撃している間にしとめられるでしょう。この場合UMA-23の恐怖チェックはしなくてもかまいません。なお、ロボットは壊されてしまいます。

イ．道の先は落盤で埋まっており、8匹のUMA-23がたむろしています。PCたちが一度戻ってロボットを持ってきていないのなら、戦闘になります。

ウ．エレベーターがあります。ただしエレベーターは狭いのでコンバットシェルは置いて行かなければなりません。

PCたち（とポーラ）は何とか地上に脱出を果たしました。エレベーターはPCたちが全員出ると壊れてしまいます（UMA-23がワイヤーを切ってしまう）。

エディは笑ってPCたちの生還を喜び、シティに帰還します。もしウラニウムを持ち出していれば、エディは約束どおり、1人当り売価の10％をくれます。しかし、最大で1トン（エレベーターにはそれだけしか載せられません）のウラニウムを持ち出したとしてもその報酬は＄5 000なので、苦労した割には、いい仕事ではありませんでした。

エ．ここには地上までの吹抜けがあり、またUMA-23の巣があります。巣は直径5mほどの金属製のボール状で、1個所直径1mほどの穴が開いています。材質はUMA-23の甲らと同じものです。巣はすべてUMA-23の粘液でしっかり固められていて、地面と天井（吹抜け）の間に糸のような物で吊されており、天井もまた糸のような物で塞がれています。巣のまわりには4匹のUMA-23（甲らがないものです。雌でしょう）がおり、巣から口を出す10匹ばかりの幼生に、人間がミイラ化した様なものを一口ごとに切って与えています。

この有様を見たPCはAR23の心理チェックをしてください。このときポーラがいるなら、彼女の目をふさいでやるくらいの配慮がPCにあると良いのですが。

このUMA-23はライトで照らされても襲ってきますが、甲らがないので倒すのは幾らか楽でしょう。なお、巣の中にいる幼生に戦闘能力はありません。巣自体はタングステン鋼のような材質で、非常に丈夫なものです。内部は真綿のような物が敷き詰められています。

さて、ここでPCが何も思いつかないか、エディに連絡を取らないか、ポーラがいないなら、INTのAR20を許可してかまいません。成功すればムトのアイディアを思い付きます。

ここから脱出する方法です。

空にした巣を少しねじって開口部を上にし、中に全員が入ります（このときポーラをまん中にしてやらないと、脱出時のショックで死んでしまいます）。コンバットシェルはもちろん積めませんが、重くなるので鉱石も積まない方がよいでしょう（GMまたはPCの判断に任せます）。

開口部を布切れか何かで蓋をして、あとは坑道内のガスにライターを投げるなどして火を付ければ、金属性の巣は縦穴を凄いスピードで吹き上がり、地上に転がり出るはずです。

PCまたはGMがこの方法を危険すぎると判断したなら、後はエレベーターを探し出す他、脱出方法はありません。そこまでたどり着くのに酸素の量が足りないなら危険でも試すしかないでしょう。

きれいな夜空を見てほっとしていると、やがてエディのトレーラーがやってきてPCたち（とポーラ）を救出してくれます。エディはPCたちの生還を喜び、シティに帰って（仕事は失敗したものの）祝杯をあげます。

後日、この巣の材質が純度の高いウラニウムなどを含んでいる事がわかり、これを売ってPCたちはその分け前として1人当り＄30 000の報酬を受け取ります。

もちろん、鉱山を破壊してしまったのでこの冒険談は口外できませんが。

END

シナリオ5
プレゼント（スペシャルシナリオ）

NARUMI TAKAHIRA

初めに

このシナリオはネットライナーまたはハスラー1人だけのためにデザインされています。数人でもプレイできますが、主人公以外はみんな脇役となるでしょう。

シナリオのカラーは、このワールドにあまりそぐわないもので、純愛小説といった感じです。GMはまず目を通してみて、適当と思われるプレイヤーに声をかけてみてください。あくまでこのワールドの1つの可能性として考えていただければ幸いです。

舞台はネオ・アップルです。

謎の少女

PCはALTOSネットの中でちょっと変わった女の子と出会います。ピンクのエプロンドレスを着た、あどけない少女がファンタジー・イメージのALTOSに存在すること自体が不思議なのですが、何故かこの少女はPCを慕い、2人は電話での交際を重ねていくようになります。

そんなある日、彼女からこんなアクセスが

「助けて。私は殺される……」

GM用情報

ネオ・アップルシティ。この都市の中枢は、それぞれ市民権を持つ1000ユニット以上の高級AIで構成された「アカデミア」という複合体モニュメントです。少女、RISAはこの中の1ユニット「マルス.33」の回路内のマトリクスでしかありません。

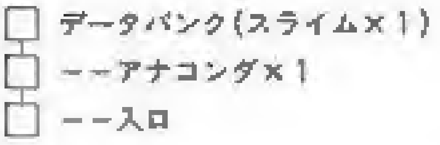
希代の天才システムエンジニア、リーザ・ニジンスキーは30年も前に、このマトリックスの原型を作りあげました。それは恋に恋する少女の悲し

い幻影でしかありませんでしたが、思春期のリーザ嬢は伝えられない胸の内を鏡のようなマトリクスと会話して過ごしていたのです。

時は流れ、成人した彼女は「アカデミア」の中のAI、マルス133の回路の原型として(ハード的に優れていたので)このRISAを使いました。しかし、消したはずのRISAのデータがどういう訳か回復し始め、サイバースペースを出歩くようになったのです。

ACT－1　出会い

PCはくだらないハッキングの仕事を請け負います。うだつの上がらないブローカーからの依頼で、バーの酒を仕入れているちっぽけな酒屋から帳簿のデータを盗んで来て欲しいということです。報酬は＄1,000。おまけにダンジョンの造りと中のプロテクションの種類までわかっています。以下のダンジョン図はPCに公開してください。



行ってみると《アナコンダ》のソフトは壊れていてちゃんと実体化しません(無視して通ってかまいません)。

ところが《スライム》の部屋に入ると、部屋の隅に女の子がうずくまっていて、《スライム》が襲いかかろうとしています。

《スライム》を倒すと女の子は、「ああ、びっくりした。これ、なに？　人間じゃないみたい。」

と言いつつこちらに来ます。

少女はブロンドの豊かな髪、澄んだグリーンの瞳で、13才くらい。あどけなくも利口そうな顔で、ピンクのエプロンドレスを着ています。

ALTOSはファンタジー系のカラーでまとめられているし、第1、こんな格好で現れるネットライナー(もちろんハスラーも)は見たことも聞いたこともありません。しかし、どう見ても(PERまたはINTのAR20)プロテクションでもなければ、AIでもありません。彼らには特定のパターンがありますが、この少女のそぶりは人間と何ら変わりないのです。

PCが戸惑っていると、少女は、

「助けてくれてありがとう。私はリーザ。あなたは？」

などと、可愛らしく問いかけてきます。

PCが対処に困っているようならGMは、アクセスしていたどこかのお嬢様が迷い込んだのかも知れない、などと言っておいてください。実際そのとおり、RISAは自分がAIマトリクスであることを自覚しておらず、PCにも、「プログラムを組んでいじっていたら混線していつの間にかここにいたの」などと言います。

また、彼女はサイバースペースのプロテクションやジャックニインの分身機能などについてもほとんど知りません(もしPCが分身していたら、双子だと思うでしょう)。

酒屋のダンジョンを出れば、コモン・スペースなので彼女は1人で帰れるのですが、もう少し話をしたがります。彼女の身の上については別段変わったことはありません。普通に学校の授業を受け、両親は仕事が忙しく、執事のうるさい小言に、毎日耐えているといった程度の事です。

彼女は、特にPCのプロフィールについては色々聞きたがり、ハンターだということを知ればこう言います。

「やっぱりそうなの。私の家の近くにもハスラーのジェフリーっていうかっこいい人が住んでいるんだ。ああ、いっぺんでいいから彼のバギーでドライブしたいな。」

PCはいい加減うんざりするでしょうから、最後に、「ねえ、また会ってくれる？　私、ボーイフレンドってあんまりいないの。」と言って(PCの答えがどうだろうと)去って行きます。

ACT－2　交際

PCが彼女を救った次の日、自宅に花が届けられます。

正真正銘の本物のバラの花で、カードには"昨日はどうもありがとう RISA"と書いてあり、裏にはアクセスコードが書いてあります。このR1919354-HEAVEN-133というコードの所在地は、どこの鍵に聞いたとしてもつきとめることはできません。RISAの宿主、マルス133が勝手に開いた回線で、RISAへのホットラインです。アカデミアのハッカー防止システムのため、探知および逆探知すらできません。

RISA・マトリクスについて

マトリクスとは固有の人格、および記憶を植え込んだAI回路のことで、リーザ・ニジンスキーが14才のとき作り上げたRISAはまさに彼女の分身のような出来ばえでした。

ですからRISAの話すことは30年前のことですが、すべて事実で嘘をついている訳ではありません。

2150年現在、マトリクスはAIの機能に関係ないものと見なされていて重要視されず、マトリクスのないAIもたくさんあります。しかし、アカデミアの本来の機能の1つ、「人間社会により活性的な要素を与える」のため、アカデミア内のユニットにはすべて固有のマトリクスがあります。

ところで、届けられた本物の植物はとてつもない贅沢品で、PCはこれでリーザがどこかの令嬢に間違いないという結論にたどり着くでしょう。しかし、この花屋に行っても、アクセスで注文を受けたということで、今のところリーザの住んでいる所などをつきとめることはできません。

この後PCがリーザに連絡を入れると彼女は嬉々として、

「ありがとう。ちょうど退屈していたの……」

けっこう長電話になります。PCが望むと望まざるとに関わらず、こういった電話は何回も続きます。PCから連絡をとらないでも、向こうから電話がかかってきます。

話の内容は他愛のないことですが、そのうち彼女のプロフィールがわかってきます。

① 彼女のコンピューターに関する知識は大人の専門家並なこと。ただし、時々時代ズレした単語(もう使われていないCPUとか、チップのことなど)を言うことがある。

② 彼女の家は大きな林の中にあり、いつも家にいるのは初老の執事で身のまわりの世話をしてくれている。執事の名はマルス。

③ 彼女のフルネームはリーザ・ニジンスキー。

④ 彼女の憧れているハスラー、ジェフリー・スワンソンの仕事ぶりについて(これは彼女の集めた噂でしかないようです)。

⑤ 彼女は体が弱いらしい。その上、執事の監督が厳しく、滅多に外に出られない。

これらの話の内、④のジェフリーに関してはPCと何回も話すうちに少なくなり、かわってPCを年上の友人というより恋人という目で見るようになります。TVモニターの中の彼女は当然、毎日着ているものは違います。また、彼女がPCと外で直接会うのは無理なようです。ただし、コモン・スペースで逢うことは可能です。

PCはこれらの話のうち、おかしな所に気づくかも知れません。

①に関しては単に彼女が勉強不足なのでしょう。

②に関してはどう考えてもシティ内に大きな林はないし、遠く離れた保護林に金持ちが住んでいるということも考えられません。問いただすと、彼女は家から出たことがあまりないのでわからない、と言います。これは実はアカデミアの中のサイバーイメージなのです。林の中では1,000人の哲人(AI)が哲学的議論を闘わせています。

③に関しては、PCが「EDUのAR25に成功すれば、リーザ・ニジンスキー博士なる人物が「グローバルガード社のAHP部の長であることを思い出します。でも、彼女の歳は45歳と聞いています。顔はなんとなく似ている気もしますが、果してつながりが見い出せるでしょうか。PCが博士に会いに行ってもまず会ってくれないし(例え会ってくれたとしても)、彼女には何のことかわかりません(まだ思い出せません)。

④の人物については、PCが50歳を超えていれば知っているでしょう。ギルドのデータを見たいのなら、名前で検索しなければなりません。同姓同名の人はギルドの設立から見ると83名にものぼります。過去3年からのデータなら1人いますが、とんでもないブ男です。彼に会っても何もわかりません。勘のいいPCでリーザが、理由はわからないにせよ30年前の世界の人間であることをつかんだなら、特定のジェフリー・スワンソンを検索できるでしょう。彼は25年前に死亡しており、手がかりになるものとして、その遺族である妻の名がリーザ・スワンソンということがわかります。

⑤は特におかしいことはありません。授業といっても自宅で授業を受けているのでしょう。

もしPCが彼女の電話に対し居留守などの手段でまったく無視するなら、そのままACT-3に移行してください。

ACT-3　暗転

2月13日。リーザはPCに夜窓の外を見ているように言います。

「明日はバレンタインだから、今日はちょっとその前夜祭をしましょう。クリスマスにイブがあるのにバレンタインにないなんて不公平だわ。」

言われたとおり窓の外を見ていると、はす向いのビルの明り、そして街灯、ネオンなどを使って「I LOVE ○○○○(PCの名前)」と大きく光文字が作られます。おそらくリーザが財力かコンピューター技術のどちらかを駆使して行なった仕業でしょうが、5分ぐらいで終わってしまいます。PCがディスプレイに目を戻すと、リーザの姿はなく、換わりにこんな警告が……

警告する　　ただちに“マルス”とのコンタクトを中止せよ
君のしていることは　本メガ・シティに対する　反逆　である

そして今夜からはもう、リーザとの連絡はとれなくなります。

翌日のバレンタインには大きなチョコが届けられます。カードには愛のメッセージ。そして留守番電話に彼女の伝言があります。

「助けて……。私は殺される……。」

彼女は蒼白な顔で、わずかな間、そう訴えています。

PCはどう行動してもかまいませんが、ほどなく自宅に侵入、またはレストランで向いに座るという形でAHPの上級捜査官が現れます。

上級捜査官リック・ウイザード　31歳

トレンチコートを着た彼は若いうちから苦労したといった感じのハードボイルドを絵に書いたような男です。

「おっと、ヘタな真似はするなよ、電脳野郎。ポケットの中の短針銃で

下半身がミンチになるぜ。まあ座んな。」
　そう言いつつAHPのバッヂを見せます。
「若いくせに相当なやり手じゃねーか、アカデミアをハッキングしようなんてな。」
　PCには身に覚えのないことでしょうが、リーザがPCと電話で話したり、交通管制をいじったり、人間の方のリーザ・ニジンスキーの口座を勝手に使ったりしたので、AHPは彼が犯人と思ったようです。
　PCはここで逃走するとか攻撃してもかまいませんが、リックはすぐに部下を使ってPCを取り押さえてしまいます。
「まあ、まずはおとなしく署に来てもらおうか。弁護士はその後だ。女でも呼んで身のまわりの物をまとめさせるんだな。追放刑はまぬがれんぜ、あんた。」
　PCはAHP本部に着いたらボディチェックの後、立派なオフィスに通されます。
　　「おまえたちはさがりなさい。」
　254階のオフィスで窓の外を向いて立っている中年女性は、部下に指示すると話を始めます。
「この部屋は完全なオートガードシステムが働いています。おかしな真似はしないでください。」
　リーザ・ニジンスキー博士はPCに事件のすべてを語ります。彼女の設計したAIの1つ、マルス133が不可解な行動をとっていること（リーザ博士の口座を勝手に使っていること、バレンタインの前夜の事件、不法なアクセス）、そしてそのどれもがPCに関係していること。
「いったいどうしてこんな真似をするんです。口座を使って買った物はバラの花束、バレンタインチョコレート。まったく、気味が悪いわ。」
　リーザ博士は当年45才ですが、延齢処理はしていません。RISAの面影が残っています。
「とにかく、あなたがマルスを狂わせたにせよ、何か細工をしたにせよ、とりあえず事件に決着はついたわ。今、マルスの解除作業を行なっているところです。」
　PCはここで今までに起こったことを話すべきでしょう。黙っていたら本当に追放刑になるかも知れません。RISAの容貌、プロフィールなどを説明すれば、博士も少女の頃作った自分の分身であるRISAを思い出します。ただし、そのことはPCには告げません。若気のいたりだったとはいえ、恥ずかしさのあまり赤面して背を向けてしまいます。

　この辺りでGMはPCがRISAに対してどういう感情を抱いているか見定めねばなりません。
　博士はRISAのことについてはあまり話したがりませんが（GMの判断に任せます）、RISAは俺をだましていたのか、という質問に対してだけははっきり答えます。
「それは違います。あの子は30年前に作った当時の私のマトリクス。記憶も私と同じ。毎日、そう、もしかして30年前から少女の頃の生活をずっと送ってきたのかもしれない。あの子の視野から見れば、本当に毎日を普通の娘として送っているのです。寝て、起きて、食べて、恋をして……。感情こそなかったもののそれに似たものを備えています。あなたをだますつもりはなかったと、私はそう信じたい……。」

ACT-4　ハッピーエンドも悪くない

　PCがRISAを大切に思っていたり、かわいそうだと思っているなら、何かアクションを起こすでしょう。マルスの解除をやめさせるとか、そうでなければRISAと話がしたいとか。
　リーザ博士の話を聞いてもなお、怒っていたり、がっかりしているときは、マルスが突然アクセスしてくる、に移行してください。

マルスとRISAの関係（リーザ博士が頃合を見て話してください）

　マルス133はベースにRISAの回路を使っています。RISAは実は完全に消去されていなくて、残ったデータをマルス133が自己保存システムによって再生したのです。そのためRISAは記憶の一部分をマルスのものと共有することになりました。つまり、欠損した記憶部分にマルスの記憶が取り込まれたのです。
　マルスのマトリクスは初老のこうるさい男だったので、RISAはマルスを執事として認識するしかありませんでした。

　マルスの解除はすでに始まっていますが、リーザ博士の一言でやめさせることができます。もし完全に解除されたなら、マルスもRISAも消去されてしまいます。しかし博士はRISAは一連の事件を起こしたことを知り、恥ずかしさでなかなか解除取りやめの命令を出そうとはしません。RISAを愛してはいますが、助ければ（責任はとるつもりでしたが）ことが公になり、「オールドミス45才の春」とか「AHPトップがハッカーと不倫？」などと写真雑誌に大きく取り上げられるでしょう。

　RISAとの回線を開きます。博士も止めません。モニターはよく写りませんが、話しかけると、
「あ……○○さん。助けて、何にも見えないの。ここはどこ……。恐い……。あなたに会えなくなるのが……なんだか頭がぼんやりして、あなたのこと……あなたを愛していたことを忘れちゃいそう……。」
　ここまで聞いて、強硬に博士を説得しないのなら最初からシナリオをやる意味がなかったと言えます。後のことはどうあれ、今はRISAを助けるべきではないでしょうか。
　ただし、アカデミア中枢に乗り込むのは不可能です。入口を見つけたとしても、一歩踏み出しただけでガードシステムに挽肉にされるでしょう。
　突然、デスクの端末がアクセスを求めてきます。
　博士が出ると、やつれた初老の男マルス133が映像化します。
「博士、私はかまいません。RISAだけはデリートしないでください。私は今まで1年間RISAを育て続け、そして彼女もやっと1人前に……。私は人を愛する心を彼女に教えられました。一連の事件を起こしたのはすべて私です。RISAには何の責任もありません……。どうか博士……。」
　リーザ博士はマルスのAIでは考えられない“育て続け”と“人を愛する心”という発言を聞き、RISAを創り始めたときの頃を思い出し、また、AIの新たなる進歩を感じ取り、中止命令を出します（PCの思惑とは別です）。

　もし、事件が決着の後RISA（＝マルス133）を自分の所有にしたいと言ってもそれはできない相談です。
　その理由は、
①　マルスはPCが手を出せないほど高価なこと
②　RISAはマルスから切り離しては生きていけないこと。
③　RISAが自分をマトリクスだと知ってしまったら人格が成り立たなくなること。
　特に③はPCがRISAとこれからこれからもつき合っていくなら、留意せねばなりませんし、①の条件をクリアしたとしてもRISAはPCと共に生活することは難しいでしょう。マルスはアカデミアの中枢から外され、博士が研究用という名目で保管することになります（博士はPCにこれからもRISAをよろしくとは言ってくれます）。

最後に博士は夕日を見ながら独り言のように話し出します。
「私が大人になるまでジェフリーは待ってくれた。私は18で家を出て、かけ落ち同然で、彼と一緒になった。豊かではなかったけど、幸せだったわ。でもすぐ彼は逝ってしまった。別れはつきものだけど、余りに早すぎたわ。それからの私は仕事に熱中していて……。こんな気持ちは忘れていた。」
「これからはもう少しこの気持ちを大事にして生きていくべきよね。感情を持つAIがいるのに感情のない人間なんてミュータント以下だわ。」

こんな訳でPCはおとがめもなく家路につきます。そして、部屋に帰ると早速電話のコールが……。

END